#305 PLAYSTATION 4 • XBOX ONE • SWITCH • PC • iOS • ANDROID • 3DS • VR

POWER UNLIMITED

ALLES OVER STAR WARS JEDI: FALLEN ORDER



WWW.PU.NL

JUNI 2019

BP € 5,25

8 718226 106315 01906

EEN PAAR WEKEN GELEDEN IN EEN LAND VER, VER HIER VANDAAN CHECKTEN WE DE EERSTE BEELDEN VAN STAR WARS JEDI: FALLEN ORDER • EN OMDAT WE DAAR TOCH WAREN, BEZOCHTEN WE OOK HET ALLERTOFSTE FAN-EVENT • EN WE HEBBEN EEN ODE AAN DE AK-47 VOOR JE IN PURETRO • EN DE REVIEWS VAN DAYS GONE EN MORTAL KOMBAT 11 • O, EN NOG EEN EERSTE BLIK OP DE OCULUS QUEST!

RESHIFT

GA VOOR HET ABONNEMENT DAT PRECIES BIJ JOU PAST!



IT'S ALL IN THE GAME

Pag. 054



Gossiemikkie, wat is Mortal Kombat 11 een fijne knokker! En het is nog fijner om je tegenstander volledig te vernederen. Hier trap ik Yannick, Nederlands kampioen Mortal Kombat 11, vol in de pepernoten. Op de foto zie je 'm glimlachen, omdat hij daar al precies weet hoe hij mijn hoofd van m'n romp gaat meppen. Je begrijpt: dit was een lucky shot en ik maakte geen schijn van kans.









AHBASIC

FOLLOW







Voor een video op PU.nl, waarin Florian en Joe (van Gamer.nl) uitmaken wie nou de beste racer is, hadden we twee Playseats neergezet met daarbij een berg racegames. Je snapt dat we die week bijna niks anders hebben gedaan. Zwaar werk, PU-redacteur zijn.


Pag. 022


Pag. 024


Pag. 054


Pag. 050


Pag. 062

COVERVIEW

FIRST LOOKS

PREVIEWS

SPECIAAL

REVIEWS

VAST



COLOFON

POWER UNLIMITED

RESHIFT

HOOFDREDACTEUR *Martin Verschoor*
EINDREDACTIE *Ed Wiggemans, Eelko Rol*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Samuel Hubner Casado, Danny van Gend, Tjeerd Lindeboom, Willem van der Meulen, Raf Picavet, Jurjen Tiersma, Simon Zijlemans*
UITGEVER *Martijn Kollau*
REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
VORMGEVING *Johnny Rijbroek*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
ACCOUNTMANAGER *Ivar Mulder* • imulder@reshift.nl • 023-5430000
VIDEOPRODUCER *Matthijs Rooks*
ADVERTENTIES AANLEVEREN *Marco Verhoog*
KLANTENSERVICE Tel. 023-5364401
DRUK Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 11 maal per jaar.
Een jaarabonnement kost € 57,50.
Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden.
Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur.
Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement voor onbepaalde duur en dan betaal je de reguliere abonnementsprijs, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd. Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via **023-5364401**.

PERSOONSGEGEVENS
Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer, op in een gegevensbestand. De verwerking van jouw gegevens voeren wij uit conform de bepalingen in de Algemene Verordening Gegevensbescherming. De gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van afgesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie en, indien je daar toestemming voor hebt gegeven, om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen.
Je kunt jouw persoonsgegevens opvragen om inzicht te krijgen in welke gegevens wij van je hebben, deze te corrigeren of, na beëindiging van de abonnee-overeenkomst, te laten verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan Reshift Digital, afd. klantenservice, Richard Holkade 8, 2033 PZ Haarlem of een e-mail naar **klantenservice@reshift.nl**

DE REDACTIE

IETS UNIEKS



In het vorige nummer kon je lezen dat Ed al 25(!) jaar bij Power Unlimited werkt. Dat is dus fucking lang. Om dat te vieren, hebben we samen met Ed een podcast opgenomen (te zien op al je podcast-kanalen en onze YouTube-pagina) over de afgelopen 25 jaar. En daar zijn een hele hoop mooie verhalen uitgekomen. Als voorbereiding op het gesprek met Ed stuitte ik op een mini-docu uit 2004, die ooit als dvd bij de PU geseald zat. De documentaire had de fraaie titel 'Making of Power Unlimited', en het is niet alleen leuk om te zien hoe het proces van het blaadjesmaken toen ging, maar ook om te lachen hoe die gasten er toen uitzagen. Wat wel meteen opvalt, is dat er in al die jaren eigenlijk geen ene pepernoot is veranderd. Deadlines worden nog net zo hard gemist, de redactie was een nog grotere teringzooi dan nu en er worden nog steeds dezelfde foute grappen gemaakt.

Natuurlijk is de wereld om ons heen wel veranderd, met het digitaliseren van alles en hoe mensen nu media consumeren. Het magazine is voor game-uitgevers niet meer zo belangrijk als vroeger, toen internet nog een andere rol speelde. Destijds werd er soms speciaal voor ons coverma-teriaal geproduceerd. Nu zijn we tussen alle YouTubers, influencers en websites het laatste nog relevante magazine in Nederland en krijgen we meestal wat opgestuurd, en daar moeten we het dan mee doen. Take it or leave it. Voor dit nummer hebben we dus gekozen voor dat tweede, want met het aangeleverde materiaal konden we niks. Dan ga je dus zelf aan de slag met de mensen om je heen en het resultaat mag er zijn. Iets unieks en alleen voor ons, en dat is in de afgelopen 25 jaar niet vaak voorgekomen. Blij mee! ● *Martin*



Jurjen



Genoot deze maand ...

... met volle teugen van het zomerweer. Heerlijk om weer voornamelijk buiten te leven en de games en ander entertainment voor de avonden te bewaren. Al heb ik voor de middagpremière van Endgame even een uitzondering gemaakt.

Dennis



Kwam deze maand ...

... helemaal tot rust op een boot met wijn en een rondleiding door mijn woonplaats Hoorn. Waar ik sowieso al veel van wist, maar hé: gratis wijn!

Wouter



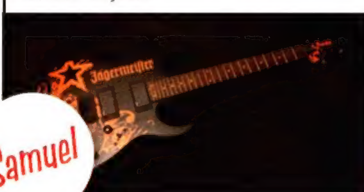
Zag deze maand ...

... dat m'n tattoo z'n final form kreeg. Ja, dat zie je goed: het is een samurai Darth Mother die de keel doorbrandt van een Batwoman Ninja.

Ondertussen...

Kocht deze maand ...

... een zeldzame Ibanez-gitaar met een Jägermeister-design van niemand minder dan Dennis Mons! Ik reageerde meteen toen ik zag dat ie 'm te koop gooide, want zo'n mooi ding moet natuurlijk een beetje 'in de familie' blijven!



Samuel

Mocht deze maand ...

... de straat op voor de serie Straat Noobs, en dat resulteerde in deze bijna epische filmposter. Bijna.



Martin

Genoot deze maand ...

... al effe van de gloednieuwe Oculus Quest. Fuck het nodig hebben van een dikke game-pc, kabels en externe sensoren, dit is next-gen VR! Check de VR View in dit nummer.



Florian

JJ



Vond deze maand ...

... een sportschool die nog goedkoper is dan waar ik nu zit, en de airco werkt nog beter ook!

Simon



Zat deze maand ...

... lekker bij Juventus-Ajax. En bij Spurs-Ajax. Soms is het helemaal niet vervelend om naast het schrijven voor de PU óók nog even in de voetballerij te werken. Vooral niet als je ein-de-lijk eens wat Nederlands succes mag meemaken.

Graddus



Ontdekte deze maand ...

... dat mijn vriendin een bovengemiddelde interesse heeft in zombiegames. Check mijn review van World War Z verderop!

Ed



Opende deze maand ...

... het vaarseizoen! Samen met zoon Koen heb ik de Baklap weer vanuit Zaandam naar Monnickendam gevaren. Altijd een mooie tochtje, zo met ons sloepje over de Amsterdamse en Waterlandse wateren.

Tjeerd



Had deze maand ...

... hopelijk voor de laatste keer in heel lange tijd een pitstop in het ziekenhuis. En wat moet je dan, als je de PU al drie keer hebt uitgelezen?

Raf



Bedacht zich deze maand ...

... dat mijn ultragoedkope steampunk-outfit toch niet helemaal goed doordacht was.

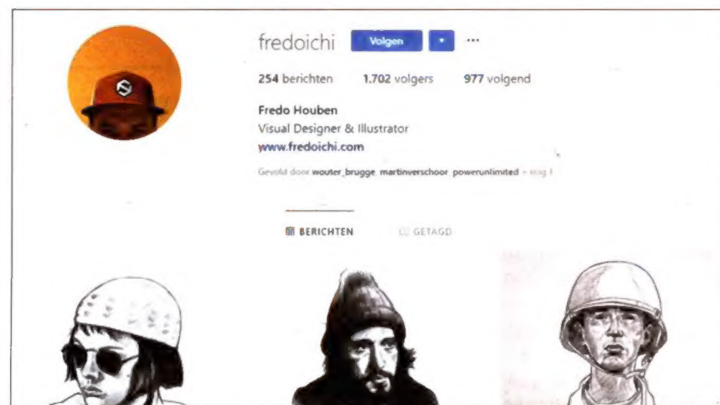
Wordt vervolgd ...

DENNIS IN ZIJN WALHALLA



Verderop kun je niet alleen lezen dat superfan Dennis naar The States mocht om daar in het bijzijn van de makers de eerste beelden van Star Wars Jedi: Fallen Order te bekijken, hij was ook uitgenodigd om zichzelf een paar dagen lang onder te dompelen in utter geekness op Star Wars Celebration, hét fan-event als het gaat om Star Wars en alles wat daarmee te maken heeft. En je weet, ze doen in Amurca altijd nét effe iets harder hun best, en dat kan best intimiderend zijn. Vandaar dat Dennis regelmatig een rustig hoekje opzocht en een uurtje met BB-8 doorbracht, ver weg van al die gekke mensen van vlees en bloed.

DIKKE PROPS VOOR FREDO





Zoals Martin in zijn voorwoord hiernaast al aangeeft, hebben we bij gebrek aan fatsoenlijk artwork deze maand zelf de hulptroepen maar ingeschakeld. Die kwamen in de vorm van Fredo Houben, een toffe peer en een begenadigd illustrator bovendien. Ondanks een absurd krappe deadline (hij had twee dagen!) wist hij toch maar mooi deze waanzinnige cover voor ons te fabriceren. Check vooral ook even zijn Insta via @fredoichi en geef hem meteen effe de props die hij verdient.

ROUND-UPPIE

Werken op een gameredactie: het blijft één langgerekt hoogtepunt met bijna dagelijks wel een paar kleine mini-hoogtepuntjes. Toch lekker als je van je verslaving je werk kunt maken. En ook deze maand hebben we weer de nodige toffe dingen gedaan. Hieronder een kleine round-up van de dingen die we in de afgelopen maand hebben meegemaakt.



Florian en Joe zijn aan het uitmaken wie de beste racer is van Soesterberg en omstreken.



Wouter, Lucas en Florian hadden op het Days Gone-event een bodywarmer gepikt. Daarna kregen ze op hun kop en moesten ze die snel weer uittrekken.



En dit zijn Lucas, Wouter en videoheld Matthijs na zes fristi's op datzelfde feestje.



Er stonden wat elektrische fietsen op de redactie, dus die hebben we gebruikt voor een superstoere foto.



In samenwerking met Xbox hadden we een gigantisch paasei met inhoud verstopt. Jan Jaap had 'm gevonden, Martin at 'm op.



Veras 'Vaatwasser' Fawaz was te gast om slap te ouwehoeren over Avengers: Endgame.



Florian en Wouter tijdens de opnames van Space Invaders voor PUTV, compleet met lasergeweertjes. Pew pew pew!

Power Spy

● Ontwerper Bibin Michael heeft GTA 6 op zijn cv vermeld. Michael claimt tot en met april 2018 werkzaam te zijn geweest bij Rockstar India en zou daar voertuigen hebben ontworpen voor de game.

● Zijn omschrijving van de werkzaamheden luidt: 'Conceptvoertuigen ontwerpen die in lijn zijn met de echte wereld voor GTA 5-DLC en het aankomende GTA 6.' Hoewel er geen officiële GTA 5-DLC is uitgekomen, bedoelt de ontwerper waarschijnlijk nieuwe voertuigen voor GTA Online.
Bibin Michael heeft daarnaast ook gewerkt aan Red Dead Redemption 2.

● Op de website van Rockstar is zijn naam te vinden tussen de Thank You-credits, een lijst van mensen die 'kleine en grote' bijdragen hebben geleverd. Dat zou dus kunnen betekenen dat er vorig jaar inderdaad al is gewerkt aan voertuigen voor GTA 6, maar ook dat de ontwikkeling nog in de beginfase is.

● Vooralsnog is er ontzettend weinig bekend over GTA 6. Naar aanleiding van diverse uitspraken van Rockstar Games wordt aangenomen dat er inderdaad aan de game wordt gewerkt. Zo meldde de ontwikkelaar dat de game in elk geval niet uitkomt zolang Trump nog aan de macht is, omdat sommige zaken de satire voorbij zouden gaan en 'na twee minuten al achterhaald' zouden zijn.

● Er kwamen afgelopen maand natuurlijk weer de nodige games uit. Nu zijn launchfeestjes niet meer zo heftig als ze ooit waren, maar er wordt nog zeker wel het een en ander naar binnen gegoten aan gratis versnaperingen.

● Na de lanceringsborrel van Days Gone in een kledingwinkel (ja, echt!) stuurde Lucas van zustersite Gamer.nl de dag erna het volgende bericht in de redactie-appgroep: "Yo, ik ben rond 10.00 uur op de redactie. Immens handige timing van dat Days Gone-event gisteren."

● De schuld van je kater bij de timing van een event leggen. Dat kan alleen als je op een gameredactie werkt. Met droge ogen zeggen dat iemand alcohol in je drankje heeft gedaan ook trouwens.

WAAR IS MIJN 1080?

NINTENDO'S UITGESTORVEN RACE-FRANCHISES



Als we het hebben over coole race-franchises van Nintendo, dan denken we natuurlijk meteen aan Mario Kart, en ... nou ja, aan Mario Kart dus. Terwijl Nintendo in de jaren 90 zo veel meer te bieden had, wat racegames betreft.

Nog voordat Mario Kart bestond, verscheen in 1990 de Nintendo-racer F-Zero als debuutgame voor de SNES. Met zijn semi-3D-graphics en even snelle als soepel besturende

> "Als gegevens aantonen dat slechts 10 procent van de gamers het einde van het verhaal haalt, dan hebben we een probleem."


Ex-Naughty Dog Amy Hennig wordt er niet vrolijk van.

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

gameplay zette die game het genre van futuristische racegames op de kaart, gevolgd door games als WipEout en Extreme G. Na het vrijwel perfecte F-Zero GX (2003) en een F-Zero voor de GBA in 2004 lijkt Nintendo het genre helaas te hebben opgegeven, en zien we de snelle wagentjes en Captain Falcon alleen nog terug in de Smash Bros.-games.
Jammer, want ik was best een fan van de serie, en meer nog van twee andere raceseries van Nintendo: de jetski-racegame Wave Race (1992) en de snowboard-racegame 1080 Snowboarding (1998).
Ik noem die twee franchises even in één adem omdat ze veel met elkaar gemeen hebben. Beide games lieten je met de (toen nog nieuwe) analoge stick even intuïtief als nauwkeurig racen tegen zowel andere racers als de organische natuur, namelijk golven en sneeuw.

Goddard

Als iemand die in het echt weinig tot niks heeft met auto's en asfalt, maar des te doller is op het beoefenen van échte sporten als mountainbiken, jetski-crossen en snowboarden, waren deze games met hun prachtige omgevingen en dynamische ondergronden en omstandigheden mij op het lijf geschreven. Maar helaas lijkt Nintendo ook deze franchises te hebben afgeschreven, los van een knipoogje hier en daar in de Super Smash-games.
Gaat Nintendo nog wat doen met die game-franchises van ze? Mijn ultieme racegame voor de Switch zou Nature Races heten, met een mix van Excitebike (die oeroude motorcross-franchise van Nintendo), Wave Race en 1080 Snowboarding. Maar goed, dat is een droom. En er valt ook iets concreets te melden over een racegame met veel potentie. Dezelfde Giles Goddard die in de jaren 90 bij Nintendo EAD werkte aan 1080 Snowboarding, maakt momenteel namelijk met zijn eigen studio een snowboardgame. En het eerste titelloze prototype ziet er geweldig uit, met net als in 1080 Snowboarding een nadruk op vele, realistisch aanvoelende soorten sneeuw en een besturing die spelers het échte snowboardgevoel laat benaderen. Voorlopig draait de game om één berg waar je met 100 spelers tegelijk vanaf kunt razen, waarbij je voorgangers de sneeuw platdrukken en op andere manieren verpesten, en je zo aanmoedigen je eigen weg door het maagdelijk witte poeder te vinden (waarbij je uiteraard wel het risico neemt een lawine te veroorzaken).
Kortom: deze game moet ik spelen! Goddard is momenteel op zoek naar geld of een uitgever om zijn prototype tot een complete game uit te werken. Laten we hopen dat dit nieuws de scouts van Nintendo inmiddels ook heeft bereikt.



> "De grootste misvatting over Mortal Kombat? Dat het alleen maar om het geweld draait. Dat niemand de game zou spelen als je het geweld eruit zou halen."


Mortal Kombat-maker Ed Boon denkt dat een Mortal Kombat met louter Friendship-moves het publiek ook wel aan zou spreken.

STARLINK: BATTLE FOR ATLAS NEEMT WAARDIG AFSCHEID

Toen Starlink: Battle for Atlas op de E3 van 2017 werd aangekondigd, verwachtte niemand – behalve drie of vier mensen bij Ubisoft – dat deze nieuwe toys-to-life-franchise succesvol zou worden. Dat genre was toen immers al doodverklaard.



door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Disney Infinity was gestopt, Lego Dimensions stopte datzelfde jaar nog, en van Skylanders – de franchise die het genre populair had gemaakt – verscheen in 2016 het laatste deel. Dus ja, wat verwacht je dan, als Ubisoft zijnde? Was het doorzetten en uitbrengen van Starlink nou gewoon heel erg dom of extreem dapper? Ik ga voor dat laatste.

Het is niemand anders dan Ubisoft-baas Guillemot die in 2016 de aanzet tot Starlink geeft door het Ubisoft Toronto-team te vragen om 'nieuwe technologie te combineren met innovatieve gameplay'. Via brainstormsessies resulteert dat in een open-universum space-sim met ruimteschepen van plastic onderdelen die spelers zelf in elkaar kunnen zetten, om vervolgens precies diezelfde schepen in de game te kunnen besturen. Guillemot keurt het idee en de behoorlijk kostbare productie van plastic schepen en add-ons goed. Dat noem ik dus dapper. 'Een gecalculeerd risico' noemt Guillemot het zelf destijds.

Dapper

Toen Starlink: Battle for Atlas in 2018 verscheen, was ik onder de indruk van hoe goed het speelgoed en de verschijning van de digitale tegenhangers in de game werkte. Ik was echter minder gecharmeerd van de feitelijke gameplay. En het grote publiek zat er duidelijk ook niet op te wachten. Tot op heden zijn er zo'n 600.000 exemplaren van de game verscheept, en dat is lang niet genoeg om de hoge productiekosten terug te verdienen.

Onlangs maakte Ubisoft bekend dat Battle of Atlas als franchise wordt gestaakt. Er zullen geen nieuwe plastic ruimteschepen meer verschijnen. Begrijpelijk, want Ubisoft is een bedrijf met best wel veel werknemers enzo, en geen enkel bedrijf kan het zich veroorloven verlieslijdende producten uit te brengen. En toch, in een wereld waarin grote uitgevers talentvolle studio's opheffen, singleplayer-games cancelen en lootbox-systemen introduceren om maar zo snel mogelijk de weg naar het grote geld te vinden, ben ik blij dat er óók grote uitgevers zijn die willen geloven in de dromen van hun werknemers, die proberen innovatieve gameplaybronnen aan te boren en daarvoor 'gecalculeerde risico's' durven te nemen.



In een blog op de Ubisoft-site bedankt het ontwikkelaarsteam van Starlink de community en maakt het bekend dat er weliswaar geen plastic toys meer komen, maar er nog wel een grote update volgt met gratis digitale content, waaronder nieuwe missies, uitdagingen en spelvarianten, zoals een door de community geïnspireerde race-modus. En dat is een waardig afscheid van een dappere onderneming.

MORTAL KOMBAT HOUDT NIET VAN RAGE QUITTERS

Een van de grootste ergernissen onder gamers zijn de rage-quitters. Publishers durven deze eikels echter niet echt aan te pakken omdat ze bang zijn te veel klanten te verliezen.



door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

Veel gamers vertonen immers dit eikelige gedrag. De makers van Mortal Kombat tonen echter eindelijk ballen en nemen 'maatregelen'. Oké, rage-quitters worden niet for life gebanned (dan blijven er inderdaad weinig spelers over), maar als je quit, dan krijg je wel een vrij vernederend filmpje te zien waarin jouw character in emmers bloed en lillend vlees uiteen spat, met daarboven de tekst 'QUITALITY'. Eén nadeel: de rage-quitter zelf ziet het niet; die is immers al digitaal weggelopen.

Power Spy

- Mark Cerny, hoofd van het architectuurteam van Sony, heeft in een exclusief gesprek met Wired een aantal details onthuld over de volgende generatie PlayStation. Cerny verzekert dat de PlayStation 5, waarvan de naam nog niet bevestigd is, niet zomaar een upgrade is, maar dat het met een aantal fundamentele toevoegingen verandert hoe games er gaan uitzien.
- Ten eerste geeft Cerny aan dat fans niet hoeven hopen op een lancering in 2019. Wel zijn er al meerdere studio's die werken met testversies van de nieuwe console, zodat ontwikkelaars genoeg tijd hebben om zich aan te passen aan de verbeterde capaciteiten van het apparaat.
- In een eerdere verklaring heeft Sony-topman Tsuyoshi Kodera gemeld dat het bedrijf de PlayStation 5 op zijn vroegst pas in 2021 wil uitbrengen. Of dat nog steeds het plan is, is nog onduidelijk
- De AMD Zen 2-processor van de PlayStation 5 is gebaseerd op de derde generatie chips uit de AMD Ryzen-lijn en heeft acht cores. Deze chip bevat een speciale component voor 3D-audio, dat volgens Cerny een nieuwe definitie zet voor geluid in games.
- Ook heeft de nieuwe console een op maat gemaakte grafische kaart van Radeon met Navi-technologie, die onder meer raytracing ondersteunt. Hierdoor zien schaduwen en reflecties in spellen er een stuk realistischer uit. Bovendien kan de PS5 games afspelen met een 8K-resolutie.
- Cerny bespreekt verder hoe games steeds groter worden, wat uiteraard zorgt voor langere laadtijden. De PlayStation 5 zal echter over een ssd beschikken, waardoor spellen veel sneller data kunnen ophalen.
- Cerny beweert dat de ssd's sneller zijn dan alle andere ssd's beschikbaar voor pc. In een test liet hij zien hoe de laadtijd van de PS4-game Spider-Man is verlaagd van 15 tot 0,8 seconden. »

Power Spy

- De PS5 is bovendien backwards compatible, waardoor het mogelijk is PS4-games te draaien. Hoewel Cerny nog niet in wil gaan op de VR-plannen, bevestigt hij wel dat de PSVR van de PlayStation 4 wordt ondersteund.

- Vanaf de redactie wordt drie keer per week live op Twitch gestreamd. Alles wat je met een controller kunt besturen, wordt gespeeld op het kanaal van Power Unlimited. Leuk natuurlijk, alleen vraagt de Powerspy zich wel af voor wie precies, want gamen kunnen die gasten niet.

- Op Samuel na dan, die onlangs live op twitch.tv/powerunlimited een masterclass Sekiro: Shadows Die Twice gaf. Terwijl Wouter en Martin elke 30 seconden minimaal een keer opnieuw moesten beginnen, hield de kleine Spanjaard het anderhalf uur lang vol, zonder naar de eeuwige jachtvelden te hoeven afreizen.

- Dat tijdverschil geldt volgens Samuel trouwens niet alleen voor Sekiro, maar ook voor het seksleven van de drie redacteuren.

- CD Projekt Red-regisseur Mateusz Tomaszkiewicz zegt in een interview met het Spaanse blad Area Jugones dat het ontwikkelteam van Cyberpunk 2077 vorig jaar eigenlijk nog geen duidelijk beeld had van hoe het spel moest worden uitgewerkt in een open wereld.

- Volgens Tomaszkiewicz toonden de gameplay-beelden die in augustus 2018 werden vrijgegeven slechts een klein deel van de game en is Cyberpunk 2077 in de tussentijd dus behoorlijk veranderd.

- Tomaszkiewicz zegt verder dat er constant wordt nagedacht over hoe Cyberpunk 2077 interessanter kan worden gemaakt.

- Hij legt uit dat een aantal gevechtssystemen nog niet is getoond en dat het spel veel variatie op het gebied van wapens bevat. Bovendien heeft het ontwikkelteam veel ideeën voor de gameplay die momenteel in ontwikkeling zijn en nog geïmplementeerd moeten worden. »

OPINIE

VR: EEN EENZAME TOESTAND

Zoals ik al eens eerder schreef, blijf ik een twijfelaar wat betreft het in huis halen van VR. Ik denk namelijk dat VR voor mij 'een paar keer uitproberen' wordt in plaats van een blijvend onderdeel van mijn gamend leven. En dat vind ik net effe te weinig voor de investering van zo'n 300-400 euro.



door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

En toen kreeg ik opeens het Nintendo Labo VR-pakket voor de Switch toegestuurd, waardoor VR – nou ja, een sóórt VR – dan toch zijn intrede deed in huize Tiersma. Wat ik van dat pakket vond, staat verderop in deze PU uitgebreid beschreven. Maar door het spelen met Nintendo's VR werd ik me wel bewuster van een groot nadeel van álle VR, namelijk dat het een nogal eenzame ervaring is.

Op het moment dat je de bril op je neus zet, begeef je je in een andere wereld dan die van de mensen om je heen. Dat is de kracht van VR, maar ook een zwakte, vind ik. Zelfs als ik een strikt singleplayer-avontuur als Zelda speel, vind ik het leuker als kids of vrienden meekijken om de ervaring te delen. Toen mijn jongste zoon de Labo-VR-bril op zijn gezicht drukte en in de virtuele wereld idiote capriolen uithaalde om zijn broers aan het lachen te krijgen (je moet wat, als jongste), hadden we geen idee wát hij precies uithaalde. Ik kreeg er spontaan zin van om weer eens een gezellig potje Fortnite, Smash of Minecraft met z'n vieren op te starten.

Socialer

Zoals je in mijn review van het Labo-VR-pakket kunt lezen, heeft Nintendo al wat pogingen gedaan de VR-ervaring wat socialer te maken. Onlangs geopenbaarde patenten van Sony hinten naar mogelijkheden om als avatar in andermans wereld te verschijnen. Reeds bestaande games en apps als Rec Room voor de HTC Vive en Facebook Spaces voor de Oculus Rift richten zich volledig op sociale interactie, maar dan wel met mensen buiten je kamer.

In de PU van vorige maand stond een artikel van Florian waarin hij de verwachting uitspreekt dat VR een mooie toekomst heeft zolang de techniek maar verder wordt verbeterd. Daar ben ik het niet mee eens. Ik denk dat de techniek al goed genoeg is, maar nog niemand een goede oplossing heeft gevonden voor het feit dat je bij het opzetten van een VR-bril weliswaar een mooie wereld in duikt, maar de andere mensen in je kamer tegelijkertijd volledig buitensluit.

ZIJN WE ER MET Z'N ALLEN TOCH INGESTONKEN!

Apex Legends leek hard op weg zijn naam eer aan te doen en een legende te worden. Vanuit het niets kwam de battle royale-game van Respawn met stip op nummer 1 op Twitch binnen.

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

Zoiets is toch een goede graadmeter voor succes. Iedereen leek de game te willen streamen en spelen, getuige de 300.000+ kijkers gemiddeld op Twitch en 50 miljoen downloads in een paar weken tijd. Hadden we hier te maken met een heuse Fortnite-killer? Nee. Verre van dat zelfs. Want na die eerste bizarre maand (maar weinig games maken zo'n impact in de eerste dagen na launch) glijdt Apex Legend alweer snel af richting vergetelheid. Van de 300.000+ kijkers op Twitch zijn er nog maar 20.000+ over en een kwart van de actieve spelers is naar verluidt alweer afgehaakt. De vraag is natuurlijk: hoe dan?

Gekocht

Hoe kan een game die zo'n explosie aan positiviteit veroorzaakt (de media waren bijzonder lovend over de kwaliteit van de game) zo snel wegzakken? Volgens mij is het antwoord simpel: omdat de piek in het begin volledig gekocht was. Er was helemaal geen onverwacht verrassingseffect, want aan de launch van Apex Legends ging een nauwkeurig voorbereide pr-campagne vooraf. EA en Respawn betaalden een aantal grote streamers (onder wie bijvoorbeeld Ninja) een flink bedrag (naar verluidt 1 miljoen per persoon) om Apex Legends een aantal dagen vol enthousiasme te streamen. Een grote groep middelgrote streamers kreeg een andere deal aangeboden. Het gevolg laat zich raden: grote streamers trekken veel kijkers en binnen de kortste keren stond Apex Legends in één klap bovenaan.



Geslaagd?

Missie geslaagd, toch? Nou, niet helemaal. Deze explosie aan kijkers op Twitch is een gekochte hype, en het nadeel van een gekochte hype is dat die ook net zo plotseling verdwijnt als de streamers ermee ophouden. Het succes van Apex Legends is niet organisch tot stand gekomen. Neem Fortnite, al tijden de nummer 1 op Twitch. Deze game begon klein, maar groeide vervolgens organisch doordat streamers het spel oprecht leuk vonden en gingen streamen, zonder dat daar een geldbedrag tegenover stond. Apex Legends hield die piek niet vol. Streamers weg betekende hier ook spelers weg, omdat de game (nog) niet diep genoeg in de harten van streamers en gamers zat. Te weinig updates is daar ook een van de redenen voor.

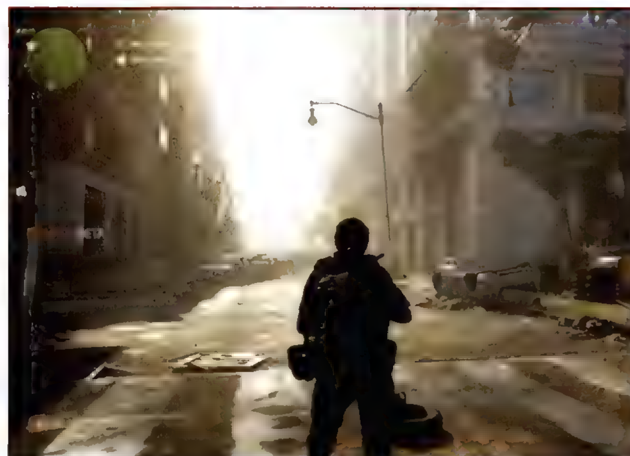
Apex Legends maakt nu een enorme neergang door. Eentje waar je moeilijk uitkomt omdat spelers en streamers niet graag geassocieerd worden met een minder populair spel. En eerlijk is eerlijk: wie had dat dik een maand geleden gedacht? Ik dacht in elk geval serieus dat Fortnite een lastige tijd zou gaan krijgen. Zelfs ik kan er dus weleens naast zitten ...



twitter.com/GKJJ

IK BEN EEN BEETJE REISMOE

Open-wereldgames zijn nog altijd hot. Van Red Dead Redemption 2 tot The Division 2, Just Cause 4 en Days Gone, bijna maandelijks krijgen we wel een nieuwe zandbakgame voor de kiezen. Supertof, maar al dat gereis ...



En hoe tof veel van die games ook zijn (The Division 2 heb ik bijvoorbeeld kapot gespeeld), er is een aspect binnen dat genre waar ik steeds meer jeuk van krijg, en dat is het reizen. Neem Days Gone. Supercool, die motor – en natuurlijk hoort heen-en-weer reizen bij open-wereldgames. Maar ik zat op een gegeven moment meer op die bike dan dat ik missies aan het uitvoeren was. En dan moest je nog op je peut letten ook, want anders kon je dat hele takkeneind ook nog gaan lopen! Red Dead Redemption 2: zelfde verhaal. Het leek soms wel een paardensimulator. Of The Division 2, waarin je ook steeds van hot naar her moet. En als je door je kop geschoten wordt, mag je het hele pleurisstuk weer teruglopen.

> “Als meeslepende simulatie- en singleplayergames verdwijnen, dan verdwijn ik ook.”



Deus Ex-maker Warren Spector is duidelijk

Suf

Ik heb het wel vaker in dit blad gezegd: als ik wil wandelen, dan ga ik wel naar buiten. Tuurlijk, je kunt her en der fast travellen – dat scheelt inderdaad. Maar dan nog loop je de blaren onder je digitale voeten.

Lopen en exploren zijn onderdeel van een open-wereldgame, dat snap ik echt wel. Maar net zoals schieten om het schieten niet tof is, is lopen om het lopen ook suf. Lopen is alleen leuk als je voortdurend nieuwe dingen ziet en ontdekt. Als er frisse dingen te verkennen zijn die er ook daadwerkelijk toe doen. Neem Days Gone; urenlang reed ik heen en weer via min of meer dezelfde route, met steeds dezelfde vijanden op exact dezelfde plekken. Misschien ligt het aan mij, maar dan ben ik er op een gegeven moment wel klaar mee. Terwijl de missies best tof zijn. Maar het zinloze heen en weer gescheur gaat me dan tegenstaan.

Ik hoor developers steeds vaker roepen dat ze de grootste open wereld ooit hebben/willen (ge)schapen. Maar grootte zegt niks over kwaliteit, dat weet elke man. Ik wil best reizen, maar maak die reis dan wel enerverend en afwisselend.







Media Markt doet een oepsie.



Power Spy

- Wat Cyberpunk 2077 volgens Tomaszkiewicz uniek maakt, is dat de missies niet lineair verlopen. Op basis van de vaardigheden en hulpmiddelen van de speler zijn er verschillende keuzes om te maken en kan een missie op meerdere manieren worden voltooid.
- Hij benadrukt hierbij dat het spel voornamelijk een RPG is, waaraan het schieten vanuit de eerste persoon is toegevoegd.
- Over een releasedatum wil Tomaszkiewicz nog niks kwijt. Ook wordt er niet gereageerd op de geruchten dat CD Projekt Red samenwerkt met Lady Gaga. De artiest zou mogelijk een eigen personage krijgen in Cyberpunk 2077.
- Meer informatie over de game wordt waarschijnlijk bekendgemaakt op de E3 2019, waar Cyberpunk 2077 aanwezig is.
- Sony introduceert deze zomer een nieuwe manier om PlayStation VR-games te besturen. Met de 3dRudder-controller kunnen spelers hun voeten gebruiken voor meer dan dertig virtual reality-games bij de lancering van het apparaat.
- De voetcontroller moet intuïtieve besturing mogelijk maken in VR-games. De richting waar de controller in wordt bewogen, bepaalt de richting van de beweging in de game. Verder is de snelheid van de in-game beweging afhankelijk van hoever de voetcontroller wordt ingedrukt.
- Carbon Studio, makers van The Wizards Enhanced Edition, zegt dat de 3dRudder 'vrijere, preciezere en meer intuïtieve besturing mogelijk maakt. Daarnaast worden de handen hiermee vrijgemaakt, waardoor meer soorten beweging mogelijk zijn'.
- De 3dRudder wordt met een usb-kabel op de PlayStation 4 aangesloten en werkt in combinatie met PlayStation Move-controllers, de DualShock 4 en de PSVR Aim-controller (geweer). Pre-orders zijn al geopend. Het accessoire is vanaf 17 juni beschikbaar voor 119 euro.

LOOTBOX-LOOS!

STAR WARS JEDI

Natuurlijk zijn er meerdere mensen bij ons op de redactie die we naar Star Wars kunnen sturen, maar als je Dennis Mons de Wonderspons overslaat, vallen er geheid doden. En dus ging de beste man giechelend naar Chicago om daar niet alleen de onthulling van Star Wars Jedi: Fallen Order mee te maken, maar ook om de nieuwe trailers van The Rise of Skywalker én The Mandalorian te checken.

Dennis ZIET STERRETJES

: FALLEN ORDER

Als je met je reet bij RTL Late Night belandt als 'Grootste Star Wars-fan van Nederland', dan weet je wel dat de liefde voor die franchise door mijn aderen pompt. Hoewel ook ik het lootbox-gedonder beschamend vond, heb ik Battlefront 2 met enorm veel plezier gespeeld. Maar het mooie is: deze gloednieuwe EA-titel is singleplayer-only! Star Wars Jedi: Fallen Order klinkt dus nu al als muziek in mijn oren. »

Wie hier doorheen kan kijken, moet Aziatische roots hebben.

Hoe tof Star Wars Battlefront 2 ook is, Electronic Arts heeft niet bepaald vrienden gemaakt met het lootbox-schandaal van vorig jaar. Want in plaats van alleen wat kekke pakjes en andere opsmuk voor je uiterlijk, kon je je personages met een flinke zak geld enorm upgraden en daardoor heersen op het slagveld. Niet zo cool dus als je een arme gamer bent of simpelweg weigert extra geld in een aangeschafte game te pompen. En daar kreeg de ontwikkelaar/uitgever dan ook een flinke tik op de vingers voor.
Het viel zodoende te verwachten dat er nogal wat gezanik was van gamers die al op voorhand riepen dat EA met zijn fikken van Star Wars af moest blijven. En dat had het bedrijf ook meteen door. Nog vóórdat het panel van Star Wars Jedi: Fallen Order begon, gooide EA een tweet de deur uit: "Geen microtransacties. Geen lootboxes. En nee, we gaan ze ook niet toevoegen. Een singleplayer-Star Wars-verhaal voor wie klaar is om een Jedi te worden." Heeft het bedrijf haar lesje geleerd? Dacht het wel!

Jedi

Star Wars Jedi: Fallen Order draait volledig om de jonge Padawan (Jedi in opleiding) Cal Kestis, die op de vlucht is voor de Empire. De game speelt zich namelijk af tussen Episode III en Episode IV. En zoals jullie je vast kunnen herinneren, is dat het moment dat feestbeest Emperor Palpatine (Darth Sidious) Order 66 in werking heeft gezet. En zoals jullie je vast óók kunnen herinneren uit Episode III: Revenge of the Sith, houdt dat in dat álle Jedi-koppen moeten rollen (zelfs die van Padawans, zoals toen Anakin Skywalker effe in een kinderklasje ging huishouden met zijn lightsaber).

"Geen microtransacties. Geen lootboxes. En nee, we gaan ze ook niet toevoegen."

Cal is dus op de vlucht en hoopt anoniem te blijven tussen een groep Scrappers, wier taak het is om oude ruimteschepen van na de Clone Wars op de planeet Bacca uit elkaar te halen.
In de trailer die is vrijgegeven zien we in elk geval dat hij constant op zijn hoede is, en dat is volkomen terecht, want hij wordt op de hielen gezeten door een nieuwe antagonist, Second Sister. Deze dame behoort tot de Inquisitor Order, een groep jagers die zichzelf als taak heeft gesteld de Jedi uit te roeien. Tot overmaat van ramp wordt ze daarin bijgestaan door imposante Purge Troopers, die eenzelfde specialisme hebben. Second Sister is trouwens geen écht nieuwe bad girl, want ze zat ook al in de comic Darth Vader: Dark Lord of the Sith 19.

Beep-boop-beep

Cal kan in elk geval wel rekenen op minstens twee behulpzame sidekicks. BD-1 bijvoorbeeld is een schattig robotje dat volgens Respawn

DAT HEEFT GEEN ZIN, MAN. OMDAT JE VOLGENS RESPAWN, NIET RESPAWNEN KAN.



THE MANDALORIAN BLIJKT DE GROTE VERRASSING

Hoewel het voor de hand ligt dat de trailers van Episode IX: The Rise of Skywalker en die van Jedi: Fallen Order in eerste instantie de meeste aandacht kregen van de bezoekers, waren het juist het panel én de eerste beelden van The Mandalorian die de grootste verrassingen waren op Star Wars Celebration.
De serie (waarvan het aantal delen nog niet bekend is) gaat vanaf 12 november live op de nieuwe streamingdienst Disney+ en draait om het personage 'The Mandalorian', gespeeld door de Chileens-Amerikaanse acteur Pedro Pascal (Kingsman: The Golden Circle, Triple Frontier). En meteen voor de duidelijkheid: Mandalorians zijn mensen/wezens van talloze verschillende rassen die knokken iets te leuk vinden. En mocht die outfit je bekend voorkomen: inderdaad, ook Jango en Boba Fett zijn Mandalorians.
Het verhaal speelt zich af na de val van het Galactic Empire (ná Episode VI dus) en vóór de opkomst van de First Order (Episode VII) in de verste uithoeken van het universum, ver buiten de greep van de Republic. Wat de rode draad van The Mandalorian precies gaat worden, wilde producent Jon Favreau nog niet vrijgeven, maar uit de eerste beelden werd al snel duidelijk dat ze totaal voor een heerlijk western/outlaw-gevoel gaan. (Google is trouwens je vriend, want hoewel Favreau vroeg om niet te filmen toen de video ging draaien, schoten er lichtgevende schermen omhoog als aanstekers bij een Celine Dion-concert).
Favreau drukte bezorgde Star Wars-fans in elk geval op het hart dat ze zorgvuldig omgaan met de mythologie van de Mandalorian – tot grote opluchting van de vele hardcore Mandalorian-fans die in full-cosplay driftig met hun helmen zwaaiden. En met een sterrencast van onder meer Pedro Pascal, Nick Nolte, Gina Carano, eindbaas Carl Weathers en zélfs Werner Herzog (wait, wut?), en een budget dat groter is dan dat van Game of Thrones, belooft dit een teringvette nieuwe serie te worden.

geen sidekick is, maar een gelijke aan Cal. Het rijdende figuurtje heeft daarnaast een bak aan handige functies. Zo beschikt hij over een schijnwerper en hebben we kunnen zien dat hij ook kan projecteren. Awesome detail is trouwens dat Ben Burtt de 'stem' van BD-1 doet. Hij is dé geluidsontwerper bij ILM en heeft hetzelfde gedaan voor R2-D2 en Wall-E. Hij is in feite verantwoordelijk voor bijna alle iconische geluiden in Star Wars.
Het andere personage is Cere, waar we eigenlijk bar weinig van weten. Ze wordt gespeeld door Debra Wilson, maar op welke wijze ze Cal bijstaat, moeten we nog even afwachten. Waarschijnlijk worden er meer details bekendgemaakt tijdens E3. En als we het dan toch over acteurs hebben: Cal wordt gespeeld door Cameron Monaghan, die The Joker speelde in Gotham. Tijdens het panel mocht hij niet veel over zijn personage vertellen, maar gezien zijn talent zal het vast en zeker een memorabele personage worden.

Zwaardje zwaaien

Hoewel ook wij – de happy few in Chicago – de game niet konden »

HOE HETEN DIE GEROOSTERDE SCHUIMPJES EIGENLIJK DIE JE VAN DIE RODE PLANEET HEBT MEEGENOMEN?

GEEN IDEE; IK NOEM ZE GEWOON MARS MALLOWS.

» spelen, is het vrij zeker dat Fallen Order een third-person adventure wordt. Daarnaast heeft studiohoofd Vince Zampella nogmaals benadrukt dat het hoe`dan ook een singleplayer-game is. Geen lootboxes! Niet online! Gelukkig liet hij ook nog het een en ander los over wat je als Cal moet doen en leren. Zo refereerde hij aan Cals lightsaber alsof het een

"Je kunt met nieuwe skills en Force-elementen ook delen van eerdere levels openen."

'levend iets' is, waaruit we misschien op kunnen maken dat je moet levellen – zowel Cal zélf alsook de Force en je materiaal. Volgens Zampella kun je met nieuwe skills en Force-elementen ook delen van eerdere levels openen. Het zou dus heel goed kunnen dat je later in de game met nieuwe krachten of een verbeterde lightsaber terug moet naar bepaalde plekken, zoals in Metroidvania-games. In de trailer zien we Cal trouwens ook langs een muur rennen, en dat zou best weleens een van de Force-trucs kunnen zijn die je kunt unlocken.
Wat die locaties betreft zijn we niet veel wijzer geworden; we weten alleen dat Bracca een regenachtige, grauwe planeet in de Mid Rim van het Star Wars-universum is. Maar, zo verzekerde Zampella ons, er zijn ook 'bossen en rotsachtige gebieden'. Niet dat ik me druk maak om suffe omgevingen, want het feit dat Stig Asmussen game director is van Star Wars Jedi: Fallen Order stemt gelukkig. Hij had die functie namelijk ook bij het maken van het epische God of War III.

Unleashed

We kunnen dus nog alle kanten op met Star Wars Jedi: Fallen Order. Maar speculeren en





Hij heeft geen neus! Het is Voldemort! Of Pinokkio die altijd de waarheid vertelt ...

Kom maar op met die verstopte riolering.


Een filiaal van Sloperij JJ Belderok in actie.

hopen is altijd leuk. Zo waren er ooit de eerste beelden van Ragtag, een project van game-ontwikkelaar Visceral, maar daar heeft EA helaas de stekker uitgetrokken. Het ging om een open-wereldgame waarvan bepaalde elementen wellicht naar Fallen Order zijn overgeheveld.

Ook dat was namelijk een lineair verhaal, net als deze nieuwe Star Wars-titel.
De beste manier om Star Wars Jedi: Fallen Order nu te visualiseren is door de vergelijking te trekken met The Force Unleashed, waarin je eveneens je skills dient te levellen en je dus steeds sterker wordt. Hopelijk neemt Respawn Entertainment een voorbeeld aan die game, maar krijgen we straks wél een episch nieuw en fris Star Wars-avontuur voorgeschoteld!

BESTE EN SLECHTSTE STAR WARS-GAMES

Het aantal Star Wars-games dat is verschenen is echt krankzinnig, en het is dan ook niet verwonderlijk dat er een paar steengoeie, maar ook reteslechte titels tussen. We zetten effe vijf van de beste en vijf van de allerslechte op een rij. Dan hoef je in elk geval niet de moeite te nemen om de onderste te gaan spelen – tenzij je van de zelfkastijding bent, natuurlijk.

THE GOOD

Star Wars: The Force Unleashed (PS3, Xbox 360, PS2)
Star Wars Episode 1: Racer (PC, Nintendo 64, Mac, Dreamcast)
Super Star Wars (SNES)
Star Wars: Rogue Squadron (N64)
Star Wars: Knights of the Old Republic (Xbox, PC, Mac)



THE BAD

Star Wars Episode 1: Racer (Game Boy Color)
Kinect Star Wars (Xbox)
Star Wars: Masters of Teras Kasi (PlayStation)
Flight of the Falcon (Game Boy Advance)
Star Wars: Obi-Wan (PlayStation)



VERWACHTING *DENNIS:*
We weten vooral dat we weinig weten, maar als Respawn Entertainment doet wat het belooft én als de game er net zo goed uitziet als de trailer, dan kan dit weleens een klapper worden dit najaar. En dat precies richting de release van Episode IX: The Rise of Skywalker!

+ Singleplayer-adventure.
+ Compleet nieuw verhaal.
+ Uitstekende acteurs.
- We willen meer weten!

THIRD-PERSON ADVENTURE
RESPAWN / ELECTRONIC ARTS
1 SPELER
ERGENS IN 2019


Die zal toch maar zeggen; "ik ben je vader".





HALVE ZOLEN





Een van de voornaamste redenen waarom je een keer naar Star Wars Celebration moet gaan (zeker als fan) zijn de mensen. Die zijn niet alleen ontzettend lief en aardig voor elkaar, het fanatisme spat er ook nog eens vanaf. Maar juist het feit dat deze editie in de Verenigde Staten was, zorgde ervoor dat het cosplay-niveau naar krankzinnige hoogten steeg. Die Amerikanen zijn gewoon nog nét effe iets gekker dan wij.

Zo liepen er talloze Wookies rond in de toch verdraaid warme hallen. De harige pakken kosten een klein vermogen en minder lange mensen balanceerden daarbij ook nog eens op stelten om toch maar in de buurt te komen van de ruime twee meter lange Chewbacca of aanverwante hondmensen.

Ook was de 501st in groten getale aanwezig. Clubs uit alle landen ter wereld showden hier vol trots hun gear, en als ze niet 'in character' waren, droegen ze (vaak behoorlijk lelijke) clubshirts met een trits aan insignes en opdrukken. Het is machtig mooi om te zien hoe ze elkaar op sportieve en amicale wijze probeerden af te troeven, maar natuurlijk – eenmaal in kostuum – volledig in hun rol opgingen.

Maar het waren vooral de knettergekke cosplay-ideeën die het meest opvielen. Zo stuitte ik op een RickTrooper (uit Rick en Morty) die 'ruzie' aan het maken was met een Leia-pool (of Dead-Leia – too soon?). Ook was er een complete club aan GayTroopers in Stormtrooper-pakken in alle kleuren van de regenboog. LHBT: respresent!

En van dat alles is het vooral de vanzelfsprekendheid van dit verkleedfeest die een nerd gelukkig maakt. Hele families (zoals een vader als K2SO, mams als Shadow Scout Trooper en kids als gewone Scout Troopers) kwamen in vol ornaat naar deze beurs. En hoe vet is het om 's ochtends naar het restaurant van het hotel te gaan en met Django Fett 'casually' in de lift te hangen, om bij aankomst een Boba Fett in bijpassende ochtendjas aan een Starbucks-koffie te zien slurpen.

Knettergek zijn ze. En wat verdomd tof om erbij te mogen horen!


Nikappen nou!




Deze familie is inmiddels onder toezicht gesteld van een gezinsvoogd.




Die dame rechts zie ik nog wel meedoen aan een potrace.



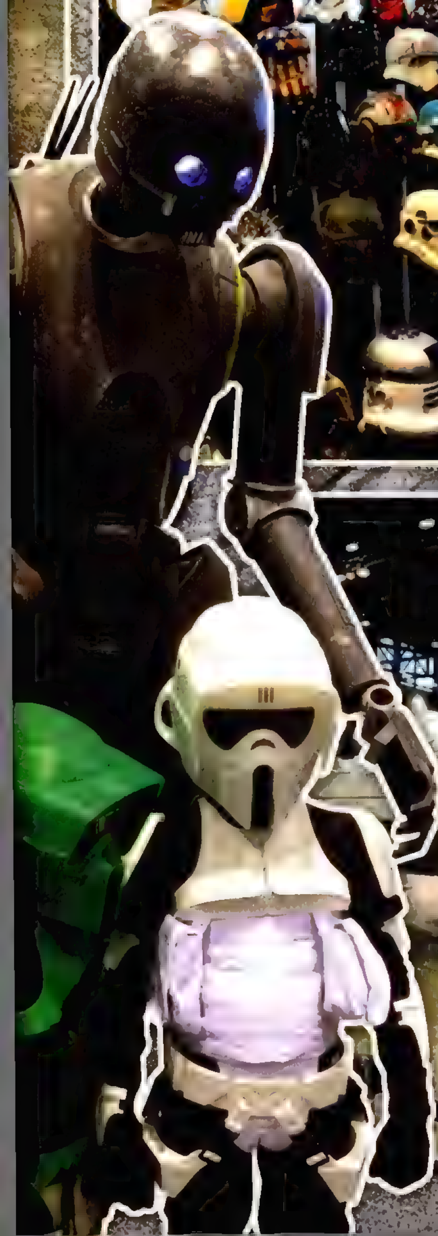





Sommige middenstanders kunnen niet wachten op de helmplicht voor snorfietsers.

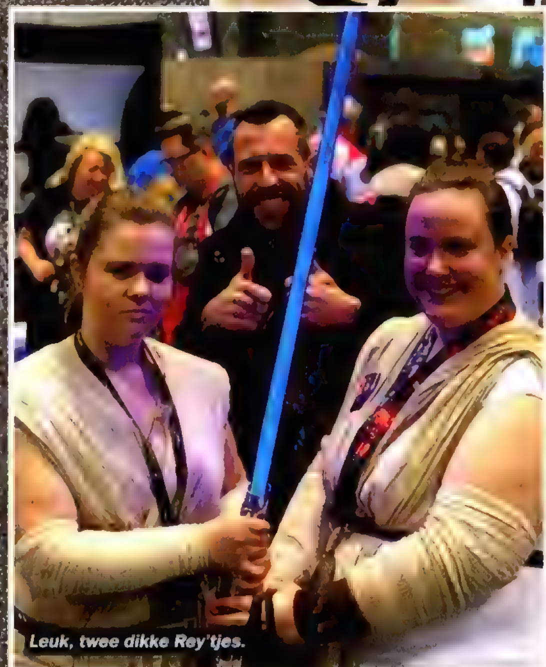



Ik gok dat er een vrouw inzit, maar dat weet je pas zeker als ze met haar auto wegrijdt.





Kunst, dat ding is gemaakt met LEGO-blokken van 2 bij 2 meter!


Leuk, twee dikke Rey'tjes.

YO! POST!

Zoals vorige maand al aangekondigd, hebben we besloten de illustere brievenrubriek Yo!Post! een verse shot HP toe te dienen. Vanaf nu kun je dus weer zeiken, klagen, adviseren en vragen alsof je leven ervan afhangt. Stuur je hersenkronkels naar redactie@pu.nl of Richard Holkade 8 2033 PZ Haarlem. O, en we zijn helemaal lijp van handgemaakte tekeningen! De beste inzending krijgt het nu al legendarische Yo!Post!-T-shirt thuisgestuurd...



COLLECTOR'S ITEM

Ik heb laatst mijn kasten uitgeruimd en kwam iets heel speciaals tegen. Als puber ben ik in 2004 of 2005 naar Power Unlimited Gameplay geweest, en daar heb ik een T-shirt laten signeren door meerdere leden van het PU-team destijds. Uit angst dat er iets met het shirt zou gebeuren of de handtekeningen eraf zouden gaan, heb ik het altijd netjes in mijn kast bewaard. Het mooiste is natuurlijk om deze in te lijsten en ergens op te hangen, maar helaas heb ik daar nu niet de ruimte voor. Hierbij dus de vraag of jullie het leuk vinden om het shirt te ontvangen als PU-item? Mochten jullie er zelf niks mee kunnen of hem liever niet willen, geen probleem, just say so – dan hou ik hem zelf, mocht er ooit een moment komen dat ik het shirt een mooi plekje kan geven (wat hij zeker verdient).

Kenji Evers

Heel tof van je Kenji, maar dat shirt is alleen nog wat waard als je die lelijke handtekeningen eruit knipt.



VERZAMELAAR

Als fervent PlayStation-verzamelaar ben ik steeds op zoek mijn collectie uit te breiden met copies van press demo's en kits. Deze worden door de ontwikkelaars naar mensen van de pers gezonden om te testen en reviews over te maken. Nadien geraken die meestal in de vergeethoek, aangezien er steeds maar nieuwe toekomen. Vandaar mijn vraag of jullie ergens in een hoekje van de redactie geen stapeltje hebben liggen wat al jaren stof staat te vangen. Mag van PlayStation 1-2-3-4, PSP, Vita et cetera zijn. Ook in goodies van de topgame The Last of Us (wat mijn all-time favorite is) ben ik geïnteresseerd. Moest de verzendingskost een probleem zijn, dan stuur ik jullie met veel plezier een bpost-etiket door mij betaald, wat je dan enkel op het pakje zou moeten kleven.

Ronsmans Peter

Vreemd genoeg verdwijnen zulke schijfjes hier altijd op onverklaarbare wijze, net als goodies. Zouden er meer mensen zijn die deze shit verzamelen?

HADOKEN!

Hey eerste en beste gamesblad/website van Nederland, ik lees jullie sinds 1995 en stond zelfs in jullie topblad met een tekening van Mega Man X die een hadoken gooide (echt!) en nu vraag ik jullie om mijn website **www.occultima.com** te bekijken en er misschien wat over te schrijven.

Conan C. Hollander

Hé Conan! We vinden je naam eigenlijk toffer dan je website, maar dat zegt meer over je naam dan over je website. Dus.

STEMMEN

Ik heb een probleem/vraag. Al een tijdje ben ik video's aan het opnemen van leuke acties in Fortnite. Mijn probleem is als ik met vrienden speel en ik neem de laatste 15 minuten op van de gameplay, dan hoor ik de stemmen van mijn vrienden. Dit wil ik uitzetten. Hoe doe ik dat? Ik heb al zelf gekeken hoe dit moet, ook al een berichtje gedaan aan de official site van de PS4, maar ik krijg er geen fatsoenlijk antwoord op. Ik heb ook zelf gekeken op YouTube en op internet, maar zonder succes. Kunnen jullie mij helpen met dit probleem?

David Derksen

We verwijzen je graag door naar prof. dr. W. Brugge – die heeft ervaring met auditieve hallucinaties en dat soort zaken.

COLLECTOR'S ITEM (2)

Zo dan, beste redactie! Een goedenavond! Jullie raden nóóit wat ik tijdens m'n verhuizing bij het opruimen tegenkwam! Het is toch echt de collector's edition van 20 jaar PU! Jullie denken natuurlijk: daar is toch niet veel bijzonders aan? Maar het mooie is dat ie nog ongeopend is! Oi!

Dat moest ik even met jullie delen! Nou mazzel hè? Ga zo door met alles wat jullie doen! Nog een paar jaartjes en dan is het alweer 30 jaar! Ga ik weer verder opruimen!

Sietse, Assen

Jezus! Sietse! Je gelooft het niet, maar daar hebben wij er nog zeker twintig van liggen! Als het er niet meer zijn! Maar toch: supervet! Succes met opruimen!



KULUM



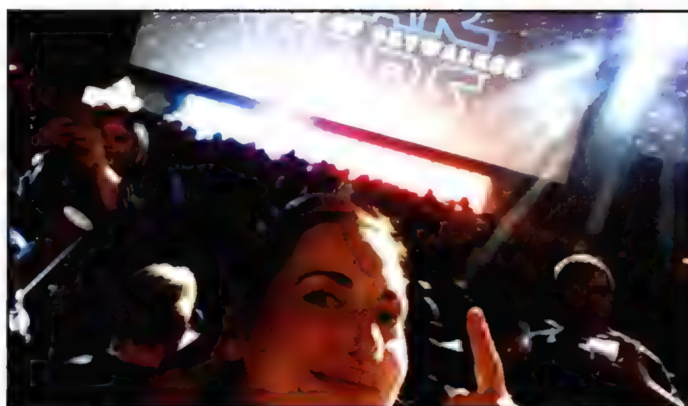
Laura Walhout

Instagram: @LauraWalhout
Twitter: @LauraWalhout
501st Legion ID: TK-17144

Op reis naar:
Star Wars Celebration; net terug uit Chicago, volgend jaar Anaheim! Tussendoor hopelijk nog genieten van een aantal mooie plekken in Europa.



Speelt:
Momenteel even niets (need more time!), maar ik kijk uit naar Star Wars Jedi: Fallen Order en Vader Immortal.



Laura Walhout is digital marketeer bij The Walt Disney Company en groot Star Wars-fan. In haar vrije tijd zet ze zich graag in voor goede doelen, al doet ze dat in haar zelfgemaakte, niet van echt te onderscheiden Stormtrooper-kostuum. Ready to serve the Empire!

STAR WARS

Stormtroopers, lightsabers, de charmes van Han Solo, de rebelse Princess Leia; ja, als klein meisje werd ik al gegrepen door die galaxy far, far away ... Voor mij begon het allemaal met *Return of the Jedi*, die heb ik letterlijk versleten op videoband. Ook *A New Hope* en *Empire Strikes Back* zijn grijs gespeeld en bepalend geweest voor de rest van mijn ontwikkeling.
Toen The Walt Disney Company in 2012 Lucasfilm overnam, wist ik het meteen: daar wilde ik onderdeel van zijn! Niet lang daarna ben ik als producer gestart en inmiddels werk ik al zes jaar in het digital marketing-team van de House of the Mouse en ben ik onder meer verantwoordelijk voor de Nederlandse digitale kanalen van



Star Wars. Voor mezelf heb ik één doel gesteld, en dat is zo veel mogelijk mensen te laten genieten van deze unieke franchise. Hoewel in 2019 het laatste deel van de Skywalker-saga verschijnt, komt er nog veel andere Star Wars-content aan. Alleen dit jaar al gaan we kennismaken met de nieuwe serie The Mandalorian, het zevende seizoen van The Clone Wars, het tweede seizoen van Star Wars: Resistance, de nieuwe EA-game Star Wars Jedi: Fallen Order, ILMxLAB Vader Immortal, en dan noem ik nog niet eens alle boeken en comics.
Voor elke leeftijd is er een verhaal en een personage waar je je mee kunt identificeren, en dat vind ik juist zo tof aan Star Wars – het weet generaties te verbinden.



BAD GUYS DOING GOOD

Na jarenlange samenwerking met diverse kostuumverenigingen voor onze Disney-events was het in 2018 zover: eindelijk had ik genoeg geld bij elkaar gespaard om mijn eigen Stormtrooper-kit te kopen, een ANH Hero-kit voor de kenners.
Inmiddels ben ik nu iets meer dan een halfjaar lid van de Dutch Garrison, de Nederlandse kostuumvereniging die zich richt op de kostuums van de 'bad guys' uit Star Wars. De Dutch Garrison maakt onderdeel uit van de wereldwijde kostuumvereniging the 501st Legion. Met onze kostuums zijn wij aanwezig op verschillende soorten evenementen: van grote conventies tot kleine exposities en van commerciële promotie-evenementen tot liefdadigheidacties. Dit alles gebeurt op vrijwillige basis. En geloof me: niets is meer waard dan kids van alle leeftijden te zien stralen als ze een Stormtrooper zien lopen.
De kostuums van de Dutch Garrison zijn allemaal *screen accurate*; onze kostuums zijn niet van echt te onderscheiden. Het is alsof we zo van het witte doek zijn gewandeld. Naast dat het fantastisch is om samen met je beste vrienden in badass kostuums rond te lopen, is charity een belangrijk aspect van The 501st Legion, en daarmee ook van de Dutch Garrison. Wereldwijd zetten leden zich in om geld in te zamelen voor verschillende goede doelen, vooral gericht op (zieke) kinderen die we een onvergetelijke dag bezorgen.
Inmiddels heb ik naast mijn Stormtrooper-kostuum ook een Transport Security Officer uit SOLO: A Star Wars Story en ben ik bezig met Iden Versio uit Battlefront 2 en de Second Sister uit Star Wars Jedi: Fallen Order. Ik ben bang dat het daar niet bij zal blijven ...



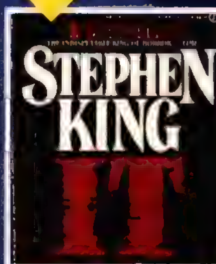
KIJKT MOMENTEEL

Net als de rest van de wereld naar Game of Thrones, daarnaast naar Avengers: Endgame en ik ben opnieuw Agent Carter aan het kijken. Genieten, haar stijl is fantastisch!



LEEST MOMENTEEL

IT van Stephen King; even het verhaal weer lezen voordat het tweede deel in de bioscoop komt.





WAAROM DE DOOM SLAYER DE DODELIJKSTE MOTHERFUCKER EVER WORDT

DOOM ETERNAL

Doom (2016) is de bruutste en meest intense shooter van het afgelopen decennium, en dat is mede te danken aan de ongekende bloedlust en agressie van de hoofdpersoon, die door zijn demonische tegenstanders 'Doom Slayer' wordt genoemd. Wat deze arme duiveltjes echter niet weten, is dat de Doom Slayer in Doom Eternal pas écht laat zien tot welke gruwelijkheden hij in staat is!





HIJ IS SNELLER, STERKER EN BEHENDIGER DAN OOIT

Als iets bewijst dat de Doom Slayer geen normaal mens is, dan is het de snelheid en behendigheid waarmee hij zich in het supergeavanceerde maar loodzware Praetor-pak voortbeweegt. In Doom (2016) kon hij eindeloos sprinten, grote sprongen maken en zich in een fractie van een seconde aan randen vastgrijpen en optillen. Olympische atleten zijn er niets bij.
We willen graag weten wat hij in de tussentijd heeft gegeten, want de beste man is in Doom Eternal fysiek nóg imposanter geworden, zodat hij nu ook supersnel kan ontwijken en bijna alles kan beklimmen. Dat laatste door zijn vingers gewoon in de muur te boren alsof het karton is! Deze gast is een kruising tussen een ninja en de fucking Hulk.

DE MAN HEEFT EEN ENTERHAAK

Als games zoals Sekiro: Shadows Die Twice ons één ding hebben geleerd, dan is het dat de toevoeging van een enterhaak alles beter maakt. En aangezien de Doom Slayer altijd goed op de hoogte is van de nieuwste trends binnen de wereld van het moorden, heeft ook hij een enterhaak weten te bemachtigen. En wat voor één: het ding heet de Meat Hook en is bevestigd aan zijn favoriete wapen, de Super Shotgun. De Meat Hook kan voor bijna alles worden gebruikt: om kleine vijanden naar zich toe te trekken, om zichzelf naar grote vijanden toe te trekken of om gewoon als een soort moordlustige Spider-Man over het slagveld te vliegen. Want dat is precies wat de demonen nodig hadden: iets waarmee de Doom Slayer nóg sneller op hen af kon komen razen. LOL!

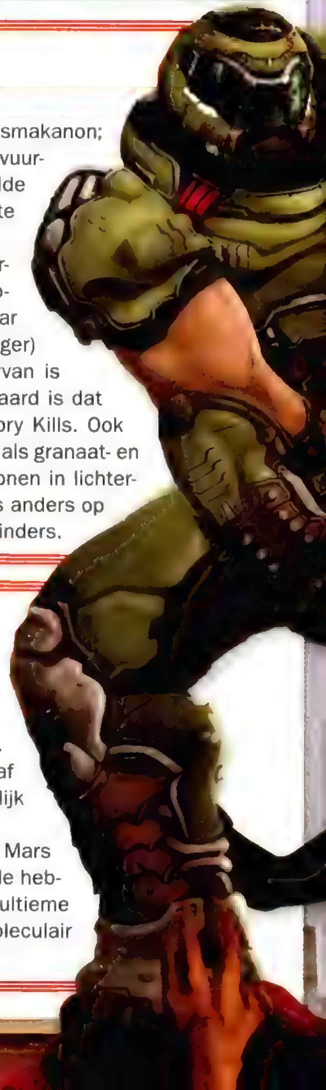


GUNS ÉN ZWAARDEN ÉN VLAMMENWERPERS

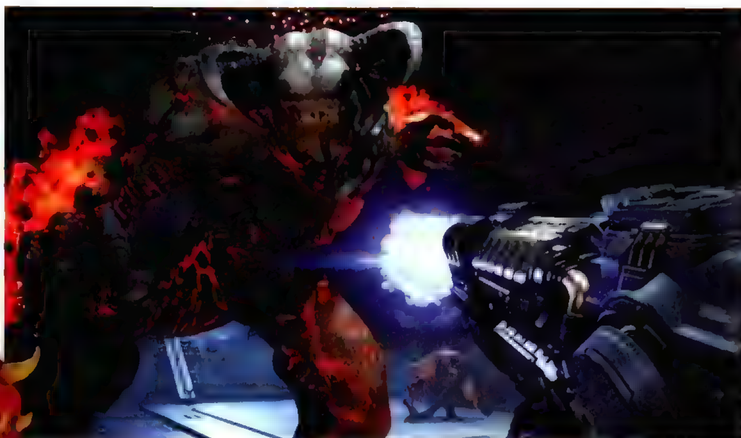
Van een universeel inzetbare shotgun tot een plasmakanon; de Doom Slayer heeft nóóit een tekort aan vuurwapens gehad. En als hij iets intiemer te werk wilde gaan? Dan trok hij een vijand gewoon met z'n blote handen uit elkaar.
Maar aangezien demonen altijd met z'n honderden tegelijk komen en hij graag zo effectief mogelijk te werk gaat, heeft de Doom Slayer een paar nieuwe speeltjes om nog sneller (en bloederiger) te werk te kunnen gaan. De opvallendste daarvan is de Arm Blade, wat letterlijk een vlijmscherp zwaard is dat hij uit z'n mouw kan schuiven voor smerige Glory Kills. Ook nieuw is zijn schouderkanon, dat hij kan inzetten als granaat- en vlammenwerper. Want als je hele groepen demonen in lichterlaaie zet, dan wil je ondertussen óók nog ergens anders op kunnen knallen, nietwaar? Multitasken is cool, kinders.

STEEK GERUST Z'N THUIS IN DE HENS

Doom Eternal speelt zich af op meerdere locaties, waaronder testlaboratoria op de Marsmaan Phobos en nieuwe, gruwelijke gebieden in de hel.
Een groot deel van de game speelt zich echter af op de planeet waar de Doom Slayer oorspronkelijk vandaan komt: de planeet Aarde.
Wanneer de Doom Slayer na zijn avontuur op Mars thuiskomt en ziet dat de demonenlegers de Aarde hebben veranderd in een letterlijke hel, heeft hij de ultieme motivatie om elke demon die hij ziet tot op moleculair niveau te verpulveren.









HOE MEER VERDOEMDE ZIELEN, HOE MEER VREUGD

Wat de meeste demonen zich nog niet hebben gerealiseerd, is dat ze de Doom Slayer alleen maar gelukkiger maken door massa's vijanden tegelijk op hem af te sturen, net zoals een gehaktmolen steeds soepeler gaat draaien naarmate je er meer vlees in douwt.

Goed nieuws dus, want Doom Eternal bevat het twee keer zoveel soorten vijanden als zijn voorganger, waaronder ook ouwe klassieke lelijkerds die Doom (2016) hadden overgeslagen, zoals de vliegende Pain Elemental en de pittige Arch-Vile, die gevallen collega's weer tot leven kan brengen. En ui-teraard zijn er ook volledig nieuwe demonen, waarvan met name de Doom Hunter erg imposant is: deze baas is letterlijk een kruising tussen een skelet, een demon, een cyborg, een vliegende tank en meerdere kettingzagen. Oftewel, de meest metal shit die ondergetekende in tijden heeft gezien.

SOMMIGE DEMONEN ZIJN MENSELIJK

Wie ooit Dark Souls heeft gespeeld, weet precies wat een *invasion* is. Dat is namelijk wanneer een menselijke speler jouw wereld betreedt als vijand om jou het leven zuur te maken.

Nou, dat kan in Doom Eternal dus ook: je kunt als demon de singleplayer-campaign van een andere speler binnendringen, en zo proberen de Doom Slayer op te jagen. En dat vindt de Slayer alleen maar vermakelijk, want demonen met een menselijk brein zijn een stuk slimmer en koppiger dan de domme huis-tuin-en-keukendemonen (en dus veel leuker om finaal te vernederen).

MOORD IS LEUKER, ONTMANTELING NOG LEUKER

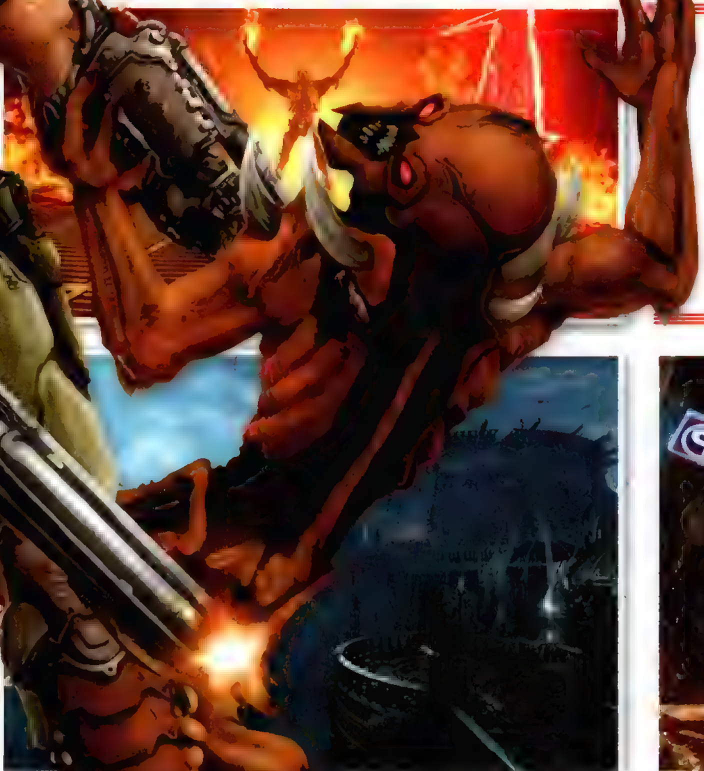
De Doom Slayer is zo goed in vernietiging geworden dat elke slag, stoot, schot of hak die hij uitvoert daadwerkelijk zichtbare schade achterlaat.

Je kunt in Doom Eternal dus doen wat je nooit van je ouders mocht doen: spelen met je eten. Schiet knieschijven eraf om demonen te zien strompelen! Hak armen eraf om ze wanhopig rondjes te zien rennen! Schiet de armkanonnen van een Mancubus kapot om te zien hoe ie met z'n dikke reet naar je toe waggelt om je, euh, te slaan! Dit is vermakelijk voor de Doom Slayer en tactisch voor jou, de speler, vooral als je omringd bent door gigantische duivels en je snel moet beslissen wie (of dus wat) je als eerste uitschakelt.

DE DOOM SLAYER GENIET VAN HEAVY METAL

Ooit gehoord van Mick Gordon? Dat is het muzikale genie achter een paar van de zwaarste en smerigste gamesoundtracks van de 21ste eeuw, zoals die van Killer Instinct (2013), de nieuwste Wolfenstein-games en (jawel) Doom (2016), waarin hij z'n gitaar dusdanig laag had gestemd dat zijn riffs demonischer klonken dan mijn lactose-intolerante scheten na het eten van een flinke bak Häagen-Dazs.

Gordon is terug voor de soundtrack van Doom Eternal, waarvoor hij niet alleen heerlijke, loodzware ranzigheid heeft geschreven, maar ook muzikale geschiedenis: hij is de eerste persoon ter wereld die een koor heeft samengesteld dat volledig uit heavy metal screamers bestaat. Wat meteen verklaart waarom de Doom Slayer nieuwe AirPods heeft besteld.



GEWELD OOGDE NOG NOOIT ZO FRAAI

Die eerder genoemde gedetailleerde vernietiging die je kunt aanrichten bij demonen? Dat wordt mogelijk gemaakt door de gloednieuwe id Tech 7-engine, waarvan Doom Eternal de eer heeft de eerste game te zijn die er gebruik van mag maken.

Deze engine kan tien keer zoveel detail weergeven als voorloper id Tech 6-engine, waar Doom (2016) op draaide. Met andere woorden: Doom Eternal wordt een oogstrelende orgie van explosies, lichaamsdelen, kogelhulzen en bloedfonteinen, en daar wordt de Doom Slayer héél erg blij van. Deze nieuwe engine verklaart eveneens waarom het nog even duurt voordat de game in onze schappen ligt (als we mazzel hebben rond de kerst). Maar, zoals de Doom Slayer nóóit heeft gezegd: geduld is een schone zaak!



DE LEGENDE IN HAPKLARE BROKJES

33 KEER SHENMUE

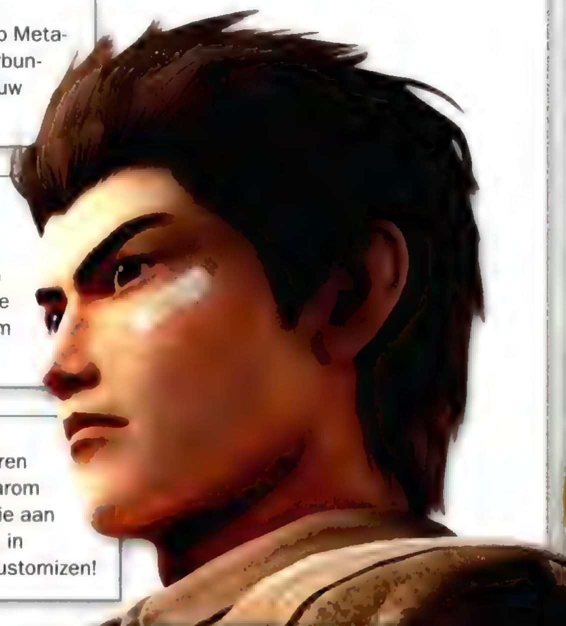


Wist je dat Wouter zijn online avatar naar Shenmue's hoofdpersoon Ryo Hazuki heeft vernoemd? Dat de nieuwste telg van dit Japanse action-adventure een Kickstarter-project is? En dat JJ nog altijd slecht slaapt vanwege de karige 70 die hij deel 2 ooit gaf? Graddus vertelt je er alles over in deze First Look!

Ja jongens, Shenmue ... De game verscheen oorspronkelijk voor Sega's geflopte Dreamcast en dit Japanse action-adventure vergaarde dankzij z'n vooruitstrevende mix van actie, avontuur en euh, vorkheftruck rijden een cultstatus die maar weinig spellen gegeven is. Eind augustus verschijnt deel 3, maar ik kan me zo voorstellen dat je denkt: wat de fuck is die shit nou precies? En omdat daar door Shenmue's versplinterde karakter eigenlijk geen eenvoudig antwoord op te geven is, heb ik deze First Look ook maar in 33 hapklare feitjes opgesplitst. Enjoy! Of zoals hoofdpersoon Ryo Hazuki zou zeggen: *tanoshii!*

- 'Shenmue' betekent letterlijk 'Spirit Tree'. Waarom de serie die naam heeft? Dat wordt aan het eind van deel 2 duidelijk ...

- JJ gaf Shenmue II in 2001 een flauwe 70, terwijl die game op Metacritic een 88 scoort. Verbouwereerde fans spraken onze spierbundel hier zó vaak op aan dat hij onlangs besloot het spel opnieuw te reviewen voor Revanche. Zijn nieuwe cijfer? Een 70.



- Shenmue III gaat verder waar deel 2 ophield. Dat betekent dat Ryo Hazuki en zijn vriendinnetje Ling Shenhua op zoek gaan naar de moordenaar van Ryo's vader, Lan Di.

- Met een ontwikkelbudget van tussen de 45 en 60 miljoen euro was Shenmue destijds de duurste game ooit gemaakt.

- Het origineel kreeg prima recensies, maar verkocht slechts 1,2 miljoen exemplaren – bij lange na niet genoeg om de kosten te dekken, laat staan om winst te maken.

- Eigenlijk speelt de plot in Shenmue-games een secundaire rol; het zijn in feite open-wereld levenssimulators, waarin Ryo flink wat tijd aan trivialiteiten kwijt is en gewoon moet werken voor zijn geld.

- Ryo is een 18-jarige martial-arts-meester uit het Japanse Yokosuka.

- De games spelen zich eind jaren 80 af, wat meteen verklaart waarom Ryo zo'n *kuch* stoer leren jackie aan heeft. Gelukkig kun je hem in Shenmue 3 voor het eerst zelf customizen!

- Deel 3 bevat een nieuw dynamisch dialoogsysteem genaamd Affinity, waarbij de uitkomst van gesprekken wordt bepaald door wat mensen van Ryo vinden. Soms moet je dus net even beter je best doen voordat je waardevolle info los krijgt.

- Ook Shenmue II werd een commerciële flop; er waren wederom positieve reviews, maar de verkoopcijfers bleven uiterst mager.

- Shenmue III wordt gemaakt met een Kickstarter-budget van om en nabij de 5 miljoen euro. Geen risico op een financiële catastrofe dus, al valt te bezien of met deze relatief lage begroting de grandeur van de eerste twee titels kan worden geëvenaard.



- Videogameveteraan Yu Suzuki, eindverantwoordelijke voor de eerste twee delen van Shenmue (en een hele trits andere Sega-klassiekers), staat bij deel 3 wederom aan het roer.

- Shenmue staat bekend om z'n realisme, maar slaat daar volgens sommigen een beetje in door. Hoe leuk is het om zelfs voor iets banaals als een kammetje uit een la pakken bijna een minuut bezig te zijn?

- Volgens Yu Suzuki heeft Shenmue III 'meer gesproken dialoog dan welke game dan ook'.

- Weet je niet meer wat je met al je virtuele yens moet doen? In het nieuwste deel kun je wederom capsule toys verzamelen van onder meer personages uit Sonic en NiGHTS into Dreams.



- Shenmue III kent net als z'n voorgangers een uitgebreid 3D-vechtsysteem dat nog het meest weg heeft van Sega's Virtua Fighter-serie. Ryo kan meerdere vijanden tegelijk te lijf.

- Wist je dat Wouters meest gebruikte online-naam een mix is tussen die van hemzelf en Ryo Hazuki? Shenmue II is dan ook een van zijn favoriete games ooit!



- Het onderzoeken van de omgeving en items speelt in deel 3 weer een grote rol. Hiertoe kun je op elk moment naar first-person view schakelen om de wereld door Ryo's ogen te bekijken.

- Vorig jaar verschenen Shenmue I & II als remaster-bundel voor de PS4, Xbox One en pc. Wil je er dus een beetje inkomen voor deel 3, dan is dit een prima (en goedkoop) proefpakket!

- De games hebben een ingebouwde klok die ervoor zorgt dat NPC's hun eigen dagelijkse routine volgen à la Zelda: Majora's Mask. Ook winkels en zelfs het openbaar vervoer houden zich strikt aan hun schema.

- De eerste Shenmue verscheen op 29 december 1999, twee dagen voor de millenniumwisseling. Misschien kocht niemand de game omdat ze bang waren dat hun console het na de Y2K-bug niet meer zou doen?

- Houd er rekening mee dat elke NPC zijn of haar eigen karaktertrekken heeft. Wat voor de één dus overkomt als een lollig grapje, kan voor de ander een grove belediging zijn!

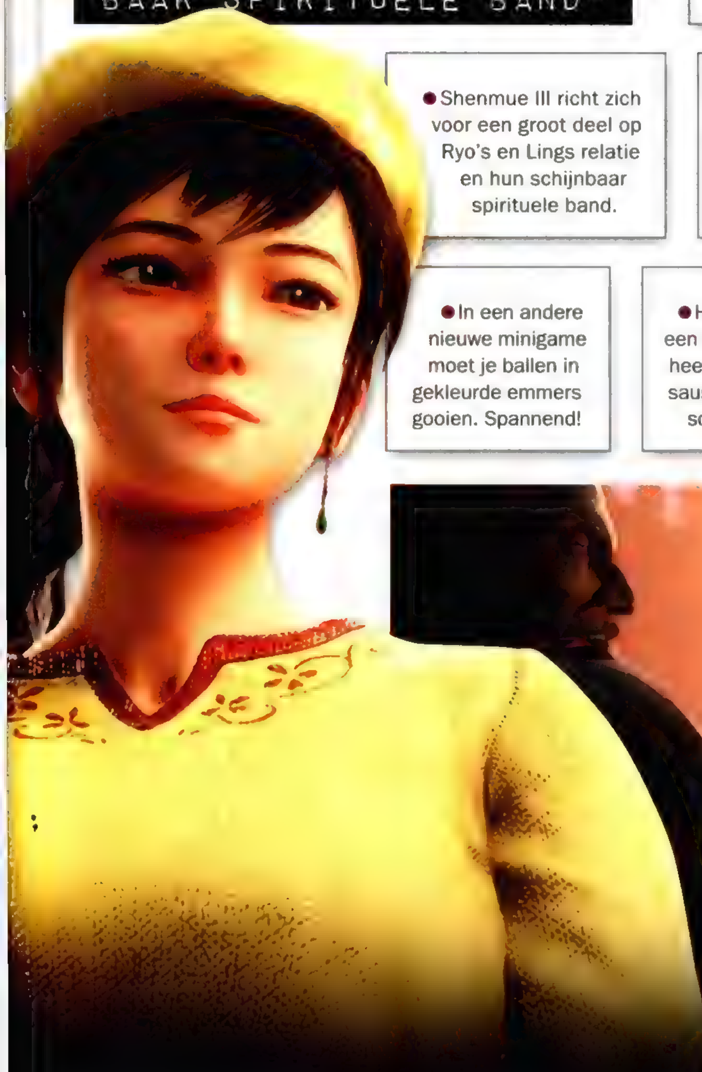
- Deel 3 zal Ryo's verhaal niet helemaal afsluiten, aangezien Yu Suzuki de ambitie heeft om nog meer Shenmue-games te maken.

> "SHENMUE III RICHT ZICH VOOR EEN GROOT DEEL OP DE RELATIE TUSSEN RYO EN LING EN HUN SCHIJNBAAR SPIRITUELE BAND"

- Qua besturing zijn de oudere Shenmue-games een beetje ... onhandig. Deel 3 gebruikt echter moderne snufjes, zoals het draaien van de camera met de tweede analoge stick.

- Ryo's Engelse stem wordt weer ingesproken door Corey Marshall, de stemacteur die dat in de prequels ook al deed.

- Deel 3 begint letterlijk waar Shenmue II eindigde: Bailu Village in de Guilin-bergen. Verder bezoek je sowieso de levendige stad Baisha en het pittoreske rivierdorpje Choubu.



- Shenmue III richt zich voor een groot deel op Ryo's en Lings relatie en hun schijnbaar spirituele band.

- Ryo kan in Shenmue III bellen met oude vrienden om te horen hoe het met ze gaat.

- Natuurlijk zijn ook de minigames weer van de partij. In Shenmue I & II konden we al darten, gokken, armpjedrukken en zelfs complete Sega-arcadeklassiekers spelen, en in deel 3 komt daar een spel genaamd Lucky Hit bij, dat door een van de marktkooplui in Bailu Village wordt aangeboden.

- In een andere nieuwe minigame moet je ballen in gekleurde emmers gooien. Spannend!

- Het combat-systeem heeft een flinke upgrade gekregen en heeft nu een soort RPG-achtig sausje, zodat je op een organische manier in level stijgt.

- Shenmue III kent een dag- en nachtcyclus, alsmede dynamische weerseffecten.

- Driewerf hoezee: de vorkheftruck keert terug! Het voertuig, door Ryo als bijbaantje te besturen om geld te verdienen, is al sinds deel 1 een heus Shenmue-icoon.



PREVIEW

XBOX ONE | PC | PS4

NATTE DROMEN

THE SINKING CITY



De unieke horror van schrijver H.P. Lovecraft overzetten naar een videogame is behoorlijk lastig, al wist Bloodborne in 2015 op effectieve wijze veel van zijn bizarre ideeën in de spelwereld te integreren. The Sinking City wil nog een stap verder gaan en een vollédige en interactieve Lovecraft-ervaring bieden. Samuel *took the plunge* en dook onder water.



Dit plaatje doet me denken aan mijn oom die enorm stotterde. Vooral die keer dat we in een deuk lagen toen ie het had over k.k.k.k.k... aarsvet.

Frogwares is een Oekraïense gamestudio die al bijna twee decennia een bijzondere niche vult: avontuurlijke onderzoeksgames. De studio maakte vooral furore met zijn Sherlock Holmes-titels, die gezamenlijk ondertussen meer dan zeven miljoen exemplaren hebben verkocht. Da's geen kattenpis, en al helemaal niet voor een indiestudio uit Kiev.

Arthur Conan Doyle (geestelijk vader van Sherlock Holmes) is echter niet de enige schrijver van begin 20ste eeuw waar Frogwares zich door heeft laten inspireren. De sfeervolle games 80 Days en Dracula: Origins waren immers gebaseerd op klassieke boeken van respectievelijk Jules Verne en Bram Stoker. Met zijn nieuwste game The Sinking City voegt de developer nóg een iconische auteur uit dat tijdperk aan zijn lijstje toe: de Amerikaanse horrorauteur H.P. Lovecraft. Een even riskante als ambitieuze keuze.

Na de dood

Lovecraft was iemand die zich specialiseerde in zogenaamde psychologische en 'kosmische' horror. Wie weleens op een heldere sterrennacht naar de lucht heeft gekeken en zich angstig, leeg en nietig voelde, ervaart wellicht een beetje wat kosmische horror teweeg wil brengen. Dat verklaart ook waarom Lovecraft gigantische, monsterlijke, buitenaardse 'goden' bedacht heeft, zoals de verrassend populaire, octopusachtige Cthulhu. Het idee dat er in de diepste, donkerste krochten van onze oceanen gigantische wezens schuilen die we nauwelijks kunnen bevatten met onze beperkte breintjes, is óók een vorm van kosmische horror.

> **"Het allerfijnst aan de gameplay is dat het in geen enkel opzicht je hand vasthoudt."**

De horror in de boeken van Lovecraft heeft dus minder met bloed of geweld te maken. Het draait vooral om dat nare, onderhuidse, primitieve gevoel dat we ervaren als we bijvoorbeeld in een grote, pikdonkere ruimte staan en onze hersenen zelf beginnen in te vullen wat er wellicht in of achter die duisternis schuilt. Het is tevens de existentiële onzekerheid die we voelen als we nadenken over wat het betekent om na de dood wellicht simpelweg niet meer te bestaan. Allemaal shit die een mens 's nachts op onaangename wijze wakker houdt.

Paranoïde

Lovecraft versterkt deze existentiële thema's met stijlfiguren als onbetrouwbare vertellers (de hoofdpersonen worden vaak krankzinnig door wat ze meemaken) en deprimerende einden



weetje • weetje

De game bevat combat - zowel melee als schieten - om voornamelijk de kleine, bizarre dieren te verslaan die sinds de overstroming in Oakmont rondlopen. Het schieten heeft een lichte auto-aim, zodat je niet door je geringe hoeveelheid kogels heenraakt.

(ontsnappen aan hun lot blijkt onmogelijk), en juist die thema's maken de sprong van boek naar game zo moeilijk. Games draaien immers vaak om interactie en macht, om het verslaan van vijanden en het behalen van doelen, maar de verhalen van Lovecraft gaan over machteloosheid en nihilisme.

En dat is precies waarom Frogwares me zo geschikt leek om een goede Lovecraft-game te maken: hun (onderzoeks)gameplay staat immers altijd in dienst van het (mysterieuze) verhaal, in plaats van andersom. Zij weten precies hoe ze de speler een raadsel moeten voorschotelen dat langzaam een grote, akelige waarheid blootlegt; iets wat essentieel is voor een paranoïde Lovecraft-ervaring.

Inmiddels ben ik ervan overtuigd dat mijn inschatting juist was, zo werd mij duidelijk nadat ik in Parijs een middag hands-on mocht met de eerste paar uur van The Sinking City.

Moord

Je speelt in The Sinking City detective Charles Reed, die gebukt gaat onder vreselijke paranormale nachtmerries en naar het overspoelde stadje Oakmont reist, in de hoop daar de oorzaken van zijn afschuwelijke dromen te vinden.

Dat wordt hem echter niet gemakkelijk gemaakt, want de overgebleven inwoners zijn wantrouwig en gevaarlijk, en kampen zelf ook met problemen van paranormale aard. Om de waarheid achter zijn hallucinaties te ontdekken en krankzinnigheid te voorkomen, zal Reed dus grondig onderzoek moeten doen naar de geschiedenis van de stad en de levens van de inwoners.

En daar heeft Reed meerdere methoden voor, elk gekoppeld aan een eigen gameplaysysteem. Essentieel is bijvoorbeeld het interviewen van de vele Oakmonters, waarbij je dialoogopties kiest die daadwerkelijk invloed hebben op de koers van het verhaal en het lot van de inwoners. Zo was er een moment waarop ik moest kiezen of ik in de onschuld geloofde van een van moord beschuldigde immigrant of dat ik hem zou aangeven bij de politie. Ik koos te geloven in zijn onschuld, maar de Franse gamejournalist die naast me zat verraadde hem, wat bij hem de immigrant praktisch uit het verhaal verwijderde.

weetje • weetje

The Sinking City is een origineel verhaal, maar het leent wel veel elementen uit Lovecrafts boeken. Zo komen alle immigranten uit Innsmouth, het bekende fictieve plaatsje waar alle mensen er deels als vissen uitzien.



Nou, deze Cyclops II zou ik never nooit ruilen tegen mijn Baklap, al doe je de Cyclops I erbij.



Hallucinaties

Het vinden en bestuderen van bewijsmateriaal is een ander belangrijk onderdeel van de onderzoeksgameplay van The Sinking City. Je moet objecten grondig bestuderen om relevante informatie te ontdekken, zoals hoeveel kogels er in een gevonden pistool zitten. Alle verzamelde aanwijzingen kun je vervolgens naast elkaar leggen in je gedachten (de 'Mind Palace') om er zo een logisch verhaal van te maken.

Combineer bijvoorbeeld de aanwijzing 'het slachtoffer begon iedereen zomaar aan te vallen' met 'de moordenaar zegt te hebben gehandeld uit zelfverdediging', en je krijgt de deductie dat het slachtoffer krankzinnig is geworden. Het toffe hieraan is niet alleen dat je zelf mogelijk verkeerde conclusies kunt trekken (met alle gevolgen vandien) maar dat de geestelijke gezondheid van Charles Reed daadwerkelijk beïnvloed wordt door zijn ervaringen. Hoe absurder de ontwikkelingen worden en hoe meer nare shit hij ziet, des te meer zijn geestelijke gezondheid afneemt.

En dat kan weer resulteren in enge, plotselinge hallucinaties. Hallucinaties die soms zo realistisch zijn dat ze Reed zelfs fysiek kunnen verwonden.



Monsters

Het allerfijnst aan de gameplay is dat het in geen enkel opzicht je hand vasthoudt. Het stadje Oakmont is een open wereld waar je kunt gaan en staan waar je wil, en het enige wat jou vertelt waar je naartoe moet en wat je moet doen, is je eigen onderzoek. Het gevoel dat je helemaal in je eentje een bizar mysterie moet oplossen in een xenofobische, onveilige en onheilspellende wereld, is hierdoor extra sterk.

Tijdens mijn middag met The Sinking City bekroop mij vrijwel constant een ongemakkelijk gevoel van onderhuidse spanning. Elke keer als ik weer een stukje van de puzzel had gevonden, zoals een verminkt lijk, bekroop me een naar voorgevoel dat het volgende puzzelstukje een héél stuk onplezieriger zou worden. En dat is natuurlijk exact het gevoel dat een Lovecraft-game moet oproepen.

Of The Sinking City deze uitstekende, beklemmende spanning de gehele game kan volhouden, is uiteraard nog de vraag, maar ik ben er nu al vrij zeker van dat het sowieso een dijk van een avonturengame gaat worden. Frogwares: onthoud die naam! ★



VERWACHTING ***SAMUEL:***

Frogwares toont z'n ervaring met Sherlock Holmes-games, want de puzzels in The Sinking City zijn intrigerend en verslavend. Gecombineerd met een beklemmende sfeer en een verhaallijn die het oeuvre van Lovecraft eer aan wil doen, zou dit dé verrassing van 2019 kunnen worden!

- + Onderzoeksgameplay en verhaal versterken elkaar.
- + Creepy, beklemmende sfeer.
- + Uitstekende voice-acting.
- - Worden de pluspunten de gehele game volgehouden?

AVONTUUR, ONDERZOEK
FROGWARES / BIG BEN INTERACTIVE
1 SPELER
27 JUNI 2019

APENSTREKEN

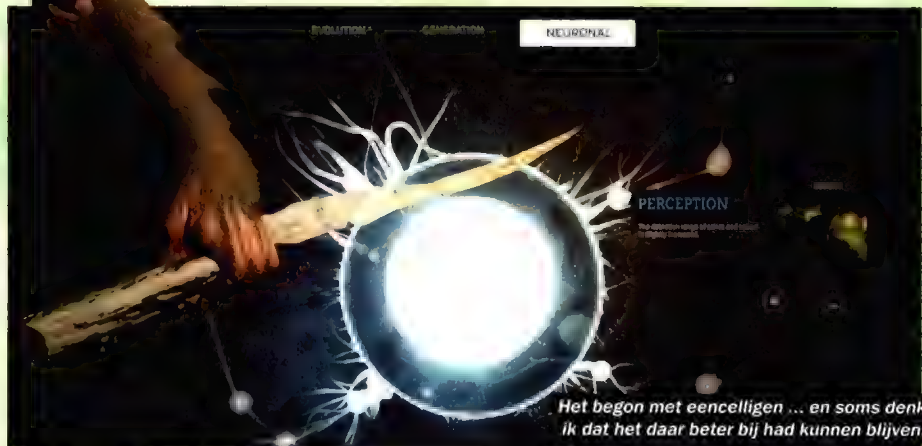
ANCESTORS THE HUMANKIND ODYSSEY



De bedenker van Assassin's Creed komt binnenkort met een survival-game waarin je de evolutie van aap naar mens beleeft. Jacco, de grootste dierenvriend van de redactie, was een paar uur flink de weg kwijt in de prehistorische Afrikaanse jungle.

PREVIEW

XBOX ONE | PC | PS4



Het begon met eencelligen ... en soms denk ik dat het daar beter bij had kunnen blijven.

Arme Patrice Désilets. Nadat hij Assassin's Creed: Brotherhood verliet om 'verschillende redenen' (lees: dikke ruzie met Ubisoft) achtervolgt de franchise hem overal. In Parijs vertelde hij me dat hij letterlijk wekelijks de vraag krijgt of hij eindelijk weer een nieuw deel gaat maken, en ook uitgevers denken dat zijn creativiteit ophoudt bij semi-historisch accurate freerunners met zakmessen. Toen zijn zoveelste – naar eigen zeggen briljante – idee werd afgeschreven als 'leuk, maar waar is Assassin's Creed?', dacht hij: zoek het maar uit met je dure triple A-games.

En zo geschiedde. Na wat opstartproblemen, waaronder het feit dat Désilets vanwege een wurgcontract niet in de Noord-Amerikaanse game-industrie mocht werken, opende hij zijn eigen studio Panache Digital Games. Een plek om met een team van momenteel 35 man een game te maken die hij al jaren in zijn hoofd heeft. Toen ik hem vroeg wat hij het mooist aan een eigen studio vindt, antwoordde Patrice dat ie binnen tien minuten thuis is als het eten op staat.

AMSTERDAM: 1666

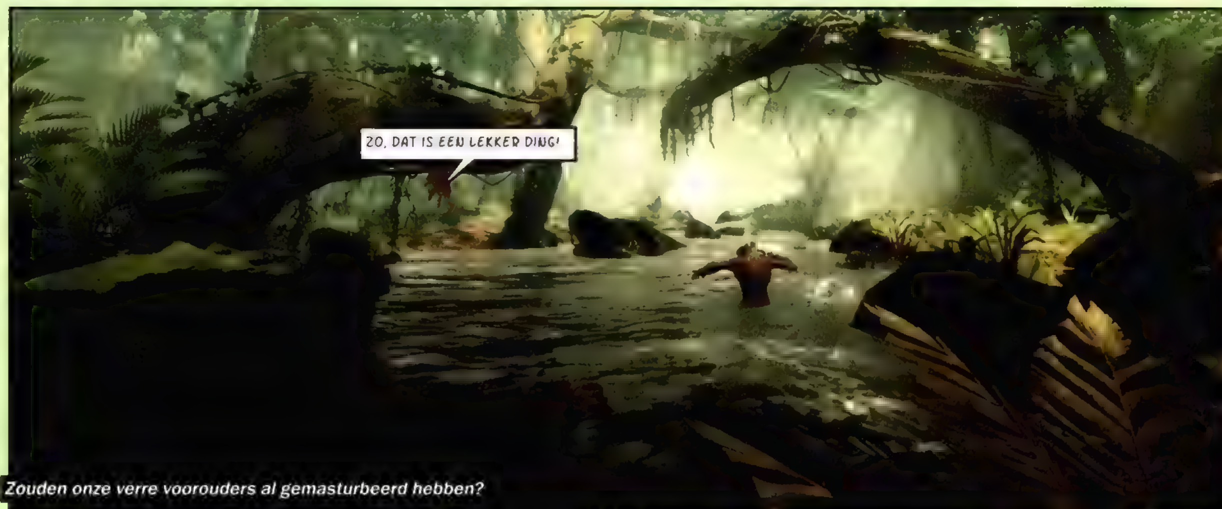
Wist je dat Patrice Désilets bij het inmiddels failliete THQ werkte aan een game genaamd Amsterdam: 1666? De game speelde zich af tijdens de Gouden Eeuw en draait om 'de duivel' die onrust stookt in de welvarende stad. In Parijs vertelde Patrice me dat hij niet voor niets met Ubisoft om de rechten heeft gevochten, dus Amsterdam 1666 komt er nog steeds aan. En op de vraag hoe het eruit gaat zien, antwoordde hij: "Freaking awesome man! Wat denk je dan? Dat het eruit gaat zien als poep?" Oké, laat maar komen dan!

Huilen om mama-aap

Zijn eerste game Ancestors: The Humankind Odyssey is een uniek project. Je speelt de evolutie van aap naar mens in de Afrikaanse jungle van 10 tot zo'n 2 miljoen jaar geleden. Momenteel zijn er volgens deskundigen 23 verschillende soorten voorvaderen die in die periode leefden, en gedurende de game krijg je hier een aantal van onder de knoppen. Het is een intrigerende geschiedenisles, zoals een game van deze geschiedenisfreak betaamt, die vrij los wordt verteld.

De game waarschuwt dat je amper wordt geholpen, iets waar de aapmens en doorgewinterde gamer die ik zelf ben, zich natuurlijk niets van aantrekt. Dat was echter voordat ik verdwaald, vergiftigd en huilend om m'n moeder door de jungle rende.

Ancestors laat spelers na een korte introductie met een lief babyaapje namelijk volledig los. Je hebt geen specifiek doel, geen kaart, geen pijltje op het scherm – helemaal niks! Je trekt er dus op uit om de omgeving te ontdekken, zoekend naar eten en drinken, waarbij je hoogstwaarschijnlijk in je kont wordt gebeten door een slang, wordt geramd door een everzwijn of keihard je



Zouden onze verre voorouders al gemasturbeerd hebben?

been breekt door een val uit een boom.
Om je toch een beetje op weg te helpen, kun je gebruikmaken van je 'intelligentie', een soort apendetectivemodus om de omgeving te scannen op bruikbare spullen. Denk aan allerlei soorten bladeren, takken, stenen, fruit en eieren, die essentieel zijn om jezelf en daarmee je (klein)kinderen in leven te houden.



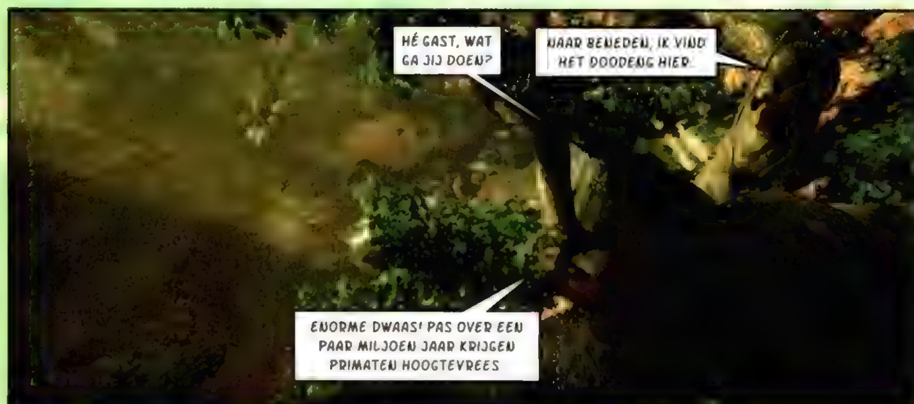
Echte evolutie

Ancestors is dus recht voor z'n (r)aap en stelt je geduld soms behoorlijk op de proef. Je leert vrij snel dat rondrennen als een losgeslagen aap (wat je in feite wel bent) niet de beste optie is om het bos te verkennen, maar ook als behoedzame speler straft de game je behoorlijk vaak af. Met name vergiftigd raken, waarbij je scherm zó kotsgroen wordt dat je geen hol meer ziet, is uiterst hinderlijk en een voorbode voor nog meer problemen. Zo werd ik nog veel zieker door het eten van een onbekende vrucht en plukte een grote roofvogel me zomaar uit een boom. En zie dan maar eens het juiste tegengif te vinden, als je dat nog niet hebt ontdekt.
Ancestors kan daarom behoorlijk frustrerend zijn, maar uiteindelijk beloont de game je voor je lijdensweg en het experimenteren met allerlei verschillende objecten. Zo kwam ik er na een uur takken likken en stenen smijten – want dat doen apen! – achter dat je takken kunt strippen van hun schors en je ze zo als een hefboom kunt gebruiken om rotsen te verplaatsen. Of dat ik na lang genoeg rammen op een bepaald kruid leerde dat je zo het bloeden stopt en niet nóg een aap uit je clan verliest.
Het zijn prachtige eurekamomenten die je het gevoel geven met kleine stappen vooruit te komen en waarschijnlijk is er nog veel meer mogelijk. Vuur maken is er in het begin van de game overigens nog niet bij, anders had ik die vogel en z'n hele nest wel in de hens gezet.
Dit bijzondere gevoel van evolutie vind je ook terug in de skill tree, die eigenlijk de evolutie van het menselijk (of apelijk?) lichaam weergeeft met heel basale upgrades. De mogelijkheid om tweehandige werkzaamheden te verrichten opent deuren naar talloze gameplay-opties, en even op twee benen kunnen staan doet wonderen voor het overzicht dat je hebt op de situatie. Deze vaardigheden geef je weer door aan de volgende generatie apen, die je na genoeg upgrades zelf kunt besturen. Hiervoor moet je wel op de een of andere manier babyaapjes maken om überhaupt een volgende generatie te hebben. Hoe je precies apenseks hebt in de game, is me nog een raadsel, want de vrouwtjesaap in de oase kon m'n gevlooi niet echt waarderen.

ASSASSIN'S CREED NU

Als je toch in gesprek bent met de originele bedenker van Assassin's Creed, dan moet je natuurlijk wel even vragen wat hij van de huidige games vindt. Désilets vindt er eigenlijk niet zoveel van, want de laatste game die hij heeft gespeeld, was Assassin's Creed 3, en die heeft hij na twee uur uitgezet. Hij zag allerlei dingen die hij anders had gedaan en daarom voelde het aan alsof hij weer bij Ubisoft op kantoor zat.







Ape of the Wild

Een ander hoogtepunt in Ancestors is het klimsysteem, dat doet denken aan The Legend of Zelda: Breath of the Wild. Je kunt niet álles beklimmen, maar wel genoeg om het gevoel te krijgen dat dit het geval is. Bovendien ben je vrijer dan in welke game ook om lekker rond te klimmen en te slingeren, iets wat Désilets duidelijk heeft overgenomen van Assassin's Creed en verbeterd. Door de springknop ingedrukt te houden, pakt je aap vanzelf de dichtstbijzijnde bladeren of takken vast, zodat je grote sprongen van bladerdek naar bladerdek kunt maken. Hoe de rest van de schijnbaar veelzijdige jungle gaat zijn, weet ik nog niet, maar dankzij de mate van flow bij het klimmen van Ancestors voel je je daadwerkelijk een aap in de jungle. Een bange, verdwaalde en vaak bloedende aap. ★

"Je voelt je echt een aap in de jungle. Een bange, verdwaalde en vaak bloedende aap."

VERWACHTING JACCO:
Al met al is Ancestors: The Humankind Odyssey een unieke en behoorlijk hardcore survivalgame. Het is geen titel voor iedereen en aan de onvergeeflijkheid mag nog wat worden gesleuteld, maar het gevoel van evolutie en rondklimmen als een mensaap is briljant.

+ Intrigerende insteek.
+ Gevoel van evolutie is briljant.
+ Fijn klimsysteem.
- Straft je soms té hard.

SURVIVAL-GAME
PANACHE DIGITAL GAMES / PRIVATE DIVISION
2019


PREDATOR





VANAF NU WORDT HET...
SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"ZELFS MET EEN GROTE PAARSE DILDO KON IK PRIMA UIT DE VOETEN."



Euh, dit is niet wat het lijkt, jongens ...

NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

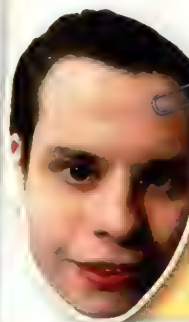
"HET VERHAAL HANGT AAN ELKAAR VAN BIZARRE GEBEURTENISSEN EN WTF-MOMENTEN."



Wij wisten niet eens dat Mortal Kombat een verhaal had.

SPECIAALSTE SMOEZEN VAN DE MAAND

"EXCUSES, IK DACHT DAT IK HEM HAD VERSTUURD, MAAR HIJ STAAT NOG BIJ CONCEPTEN. IK ZORG DAT IK 20.00 UUR THUIS BEN EN HET METEEN OPSTUUR!"



Niet de eerste smoes van Danny, wel zijn debuut in deze rubriek. Welkom, Danny!

"BIJGEVOEGD IS IE. IK WAS HET VERGETEN, MAAR SCHOOT NET INEENS WAKKER!"



... aldus Danny om kwart voor drie 's nachts. Yup, deze jongen doet hard zijn best een echte PU-redacteur te worden.

"DEAL WITH IT!"



Je zult het niet geloven, maar onze hofleverancier Samuel was deze maand met alles op tijd, waardoor we géén smoezen van hem hebben ...

REVIEWS

IN DIT NUMMER

SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT



OOK GESPEELD

BOXBOY! + BOXGIRL!

PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY TRILOGY

ECROSSMINTON

SMOOTS WORLD CUP TENNIS

SECRET NEIGHBOR

HEARTHSTONE: RISE OF SHADOWS

KATANA ZERO

CUPHEAD

DE AK-47

HET VETSTE WAPEN IN GAMES

Het zou zomaar kunnen dat dit de eerste keer is dat JJ een PURetro voor ons schrijft. Maar ja, met een onderwerp als het vetste wapen in games kom je natuurlijk automatisch terecht bij onze eigen enige echte sloopkogel.
O, en dat vetste wapen is natuurlijk de AK-47, a.k.a. de Kalasjnikov!



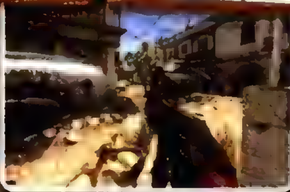
VAN COUNTER STRIKE 1.6 TOT C&C RED ALERT



Counter Strike
De AK-47 is hier natuurlijk exclusief voor de kant van de terroristen. Alom gevreesd wapen vanwege zijn hoge damage en, vreemd genoeg, hoge accuratesse. Pro's worden er heel erg blij van. De skins voor de AK-47 zijn ook veel waard op de zwarte markt.



Far Cry 2
Hét wapen in dit tweede deel van de Far Cry-serie. Er zitten zelfs acht gouden AK-47's verborgen in het spel. De echte diehards ploegen de complete omgeving door om die te vinden. In andere Far Cry-delen komt de Kalasjnikov ook voor.



Call of Duty 4
Het meest gebruikte wapen van de bad guys in dit spel. Denk aan de Ultranationalisten en OpFor-militanten. Het betreft echter geen echte versie van de AK-47, maar een fictieve, modernere kopie, met als resultaat meer nauwkeurigheid en minder terugslag. Echt stoer is ie dus niet.



GTA San Andreas
GTA San Andreas kan trots zijn op een zeer mooie hedendaagse versie van de AK-47. Het wapen klinkt hier goed, is efficiënt en biedt zelfs een levensechte terugslag. Een van de beste wapens om te gebruiken als je een uitdagende missie moet afwerken.



Max Payne 2
Wat is er vetter dan een AK-47 afschieten in een game? Een AK-47 afschieten in een game in bullet time. Misschien wel wat oneerlijk omdat de vertraging de recoil vermindert, maar het beeld maakt veel goed.







In de bijna twintig jaar dat ik nu voor Power Unlimited schrijf heb ik vermoedelijk wel met zo'n beetje elk soort wapen mijn digitale vijanden over de kling gejaagd. Zelfs met een grote paarse dildo kon ik prima uit de voeten. Maar je hebt wapens en je hebt wapens ... en je hebt het überwapen! En dat laatste is geen zwaard, geen kruisboog, geen shotgun en zelfs geen bijl (hoewel ik ook erg hard ga op een lompe axe). Nee, het wapen der wapens is de AK-47!

En dat vind ik niet alleen. In de echte wereld zijn er van dit Russische wapen inmiddels al meer dan 100 miljoen exemplaren verkocht, en in 106 landen behoort de Kalasjnikov tot de standaarduitrusting van het leger. In het kader over de Kalasjnikov vertel ik waar die populariteit aan te danken is, maar de belangrijkste reden verklap ik hier alvast: het wapen is extreem betrouwbaar. Gaat gewoon niet kapot. En als je één ding wil in een gevecht, is het dat je wapen het altijd doet. Wist je dat de Amerikaanse soldaten in Vietnam vaak hun M16's wegsmeten zodra ze een AK-47 van een dode Vietnamees konden afpakken? Nou ja, zo betrouwbaar dus.

DRIE X DAAROM

Maar dat is het echte leven. Ik ben geen soldaat. Ik ben hoogstens een couch-warrior. Gamewise heb ik drie andere redenen voor mijn voorliefde voor de Kalasjnikov.

Allereerst ziet het wapen er gewoon vet en ultra-karakteristiek uit. Als je de silhouetten van een aantal mitrailleurs op een rijtje zet, pik je de AK-47 er dankzij zijn kenmerkende



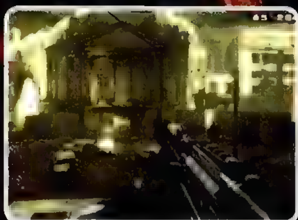
WEETJE ■ WEETJE

Kalasjnikov heeft niet alleen een wapenlijn op de markt gebracht, maar ook een eigen wodka-lijn: Kalasjnikov Wodka dus.





Operation Flashpoint
Een van de meer realistische games met een AK-47 in de hoofdrol. Vooral bij de vijand. Voor velen niet hun weapon of choice, want de recoil is natuurlijk een bitch en het spel is al moeilijk genoeg. Fijn is de GP-30 grenade launcher die je op de Kalasjnikov kunt zetten.



Black
Het meest gebruikte wapen in deze game. Alles kan in Black naar de klote en dus gáát alles naar de klote. De AK-47 heeft hier één groot nadeel: het magazijn is het kleinst van alle wapens.



Rainbow Six Vegas
Heel fijne R6-editie, waarin je de AK-47 perfect kan upgraden met ACOG-scope, red dot sights en een geluiddemper. Ubisoft maakte echter een treurige mispeer bij de implementatie van het wapen: het magazijn is volledig verkeerd gemodelleerd, want de clip is niet 'curved' genoeg.



Battlefield 2
Natuurlijk zit de AK-47 ook in de Battlefield-reeks. In deeltje 2 zit de gun in de PLA's Assault- en Medic-uitrusting. Een geoefend speler kan er one-shot kills mee maken. De GP-25 grenade launcher zorgt nog voor wat extra power. Het is na de G3 het krachtigste wapen in de game. I totally loved it!



Uncharted 3
Ook Nathan Drake mag met dit stukje gestaald Russisch vernuft aan de bak. De gun zit in vrijwel alle delen. Je kan 'm lekker upgraden met bijvoorbeeld clips die wel 210 patronen bevatten. Net als in het echt is de gun minder accuraat en kent hij veel terugslag, maar de damage is ongekend.



DE AK-47

De AK-47 (of de Kalasjnikov) is een mitrailleur die in 1959 is ontworpen door Michael Kalasjnikov (zie foto links). De volledige naam van het apparaat is *7,62-mm Avtomat Kalasjnikova*.

Volgens kenners is de AK-47 het meest verkochte (naar schatting dik 100 miljoen exemplaren) en gebruikte wapen ter wereld. De mitrailleur is extreem betrouwbaar, makkelijk te onderhouden en kost vrijwel niks. Voor een kleine 400 euro heb je er een in huis. Staat mooi aan de muur hoor ... De AK-47 weegt 4,3 kilo, heeft een effectief bereik van 350 meter en de kogel vliegt maximaal 1000 meter weg. Het wapen kan 600 kogels per minuut uitspuwen en kan overweg met clips van 30, 40 of 75 patronen.

COPYCATS

Een veelgemaakte fout in het echt (en soms in games) is dat mensen de AK-47, de AK-74 en de AK-12 door elkaar halen. Ze lijken inderdaad sterk op elkaar en zijn dan ook nauw aan elkaar verwant, maar er zijn ook belangrijke verschillen. De 74 en 12 zijn goedkoper, hebben een kleiner kaliber kogel en een iets andere loop, waardoor de route van de kogel naar het doel ook anders is dan bij de 47.



COPYCATS 2

Niet alleen de Russen borduren voort op hun troetelkind, ook in het buitenland is flink gekopieerd. Denk maar aan de Chinese Type 56, de Israëlische Galil en de Finse RK-62 (zie foto hieronder).





Tomb Raider (2013)
Hoewel de Amerikaanse M-16 altijd hét wapen is in de games met Lara Croft, speelt in dit deel de AK-47 ook een rol. Heel fijn, want van die bursts die de M-16 uitstoot, werd en word ik niet blij. Je moet er wel wat voor doen, namelijk genoeg onderdelen sparen voor de Type 100-gun. Dan transformeert dit wapen in een AK-47.



Splinter Cell Blacklist
Allereerst: beste Ubisoft, mogen we weer een nieuwe Splinter Cell? Vinden we leuk. En dan weer met een AK-47 erin, zoals bij Blacklist. Wel een duur wapentje in het spel, want het kost je een slordige 84.000 dollar. En je moet de 'Holding Cells' upgraden, wat pas kan nadat je het Safehouse hebt bereikt.



Army of Two: The 40th Day
In deze überfoute knalgame speelt de AK-47 ook weer een zeer fijne rol. Vooral omdat je het wapen op allerlei manieren kan upgraden. Er zijn verschillende soorten lopen, magazijnen, scopes, suppressors en muzzle brakes voor minder recoil.



Kane & Lynch
Een bruut spel opgebouwd rond de twee grootste mafkezen die ik ooit in een game ben tegengekomen. De AK-47 wordt hier weliswaar volop gebruikt, alleen niet door jou. Je kan er als speler niet mee schieten. Enorme blunder.



Metal Gear Solid: Snake Eater
Veel gesluip en stealth, maar je kunt ook lekker blaffen met een AK-47, om precies te zijn met type 3 van dit wapen. Het zijn zoals zo vaak de vijanden die met dit wapen op de proppen komen. En dus is het neerknallen en afpakken die handel.





gebogen magazijn meteen uit. Logisch ook dat dit Russische wapen in allerlei logo's is verwerkt, vaak op de cover van games staat en zelfs op de vlag van het land Mozambique.
De tweede reden is dat het wapen een hoge coolheidsfactor bezit. De wapens van westerse legers zijn technologisch superieur en hebben ook hun charme, maar ze voelen vaak toch wat te futuristisch aan. Niets van dat bij de AK-47; dit is een oerwapen dat doorgaans ook nog eens wordt gebruikt door de underdogs, de guerrilla's, de opstandelingen. Het is de 'poor man's choice'. Plus favoriet onder de criminelen. Kijk naar de Mocro War in Nederland; ook dáár gebruiken ze meestal Kalasjnikovs.

WEETJE ▪ WEETJE

De Kalasjnikov heeft meer slachtoffers gemaakt dan alle artillerie, luchtaanvallen en raketaanvallen wereldwijd bij elkaar.



En dan de derde, belangrijkste reden. Alleen bazen kunnen in games met de AK-47 uit de voeten. Het wapen is bij shooters vaak de gun die wat later in het spel unlocked wordt, want hoge damage. Maar, en daar zit de crux, de AK-47 heeft ook veel recoil. Het is geen wapen waar je even gericht mee kan sproeien. Dan vliegen de kogels echt alle kanten op. De Kalasjnikov moet je masteren. Je moet gevoel hebben voor de recoil. Exact weten hoeveel kogels je er achter elkaar uit kunt knallen. Aanvoelen wanneer je een tikje tegen je stick moet geven om het doelwit weer midden in het vizier te krijgen. Als je dat kan, als je dat in de vingers hebt, dan is de AK-47 zowel van veraf als close quarters een absolute killer waar niemand tegenop kan.

NIET DE ECHTE

Er is echter één probleem bij dit jubelverhaal, een probleem waarvan waarschijnlijk maar weinig gamers afweten. Je speelt in 99 procent van de games namelijk niet met de echte AK-47, maar met een look-a-like. Kalasjnikov heeft developers namelijk nooit toestemming verleend voor het gebruik van zijn wapen. Developers omzeilden dit probleem massaal door de karakteristieke vorm van het wapen te kopiëren en een paar kleine aanpassingen te doen, en dat werkt omdat geen enkel wapen lijkt op de AK-47 (op de eigen familieleden na – zie kader).
Sinds 2016 heeft Kalasjnikov weer een nieuw patent op het wapen gedeponeerd, dus moeten game-developers blijven lappen om het merk Kalasjnikov te gebruiken. Een van de weinig studio's die dat daadwerkelijk heeft gedaan, is het Wit-Russische 1C voor hun game Caliber. Bij de rest van de games zul je vaak een andere naam bij het karakteristieke silhouet van de mitrailleur zien staan. Of ze hebben er gewoon schijt aan en hopen dat de erven Kalasjnikov (de beste man overleed onlangs) er niks mee doen. Wat ik jammer zou vinden, want iedereen hoort respect te betuigen voor dit staaltje Russische vakmanschap. ✖



Vietcong 2
Hier had zo'n beetje elke shooter met de VC in de hoofdrol kunnen staan, want de AK-47 was hét wapen van het leger van Ho Chi Min. Meestal sproeiden ze er maar wat op los, maar in een jungle waar je de vijand lastig ziet, was dit nog altijd levensgevaarlijk. De beste tactiek: pak de AK-47 zo snel mogelijk van een geraakte VC af.



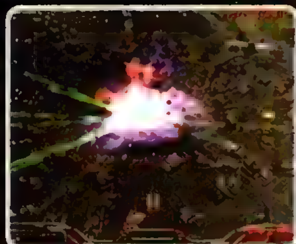
Perfect Dark
Hier heet de AK-47 de KF7 Special. Het is een duplicaat van de KF7 Sovjet die in GoldenEye 007 zit. Niet de lekkerste AK-47 in de gamehistorie. Schiet weinig accuraat en doet maar medium damage. Het is wel een van de weinige wapens in dit spel waarmee je kunt 'dual wielden'.



Saints Row 2
Natuurlijk zit de AK-47 ook in deze over de top-versie van GTA; voor criminelen is dit Russische wapen immers het toonbeeld van mannelijkheid. Ze noemen het in de game echter geen Kalasjnikov, maar de Krukov 60. Saints Row 2 is de enige game waarin de 'AK-47' juist het minst sterk is van alle beschikbare wapens in de assault-klasse.



Singularity
In deze scifi-shooter wordt het wapen gebruikt door de Sovjets. En dan doelen we op het gedeelte van de game dat zich afspeelt anno 1955. In de 2010-variant kom je de fictieve AR-9 Valkyrie tegen. Zelfde beestje, maar futuristisch uitgerust. Afpakken is ook hier weer het devies.



Command & Conquer Red Alert
Het zijn niet alleen shooters waar de AK-47 een belangrijke rol in speelt. Ook in de RTS zet men het wapen in. Bij Red Alert is dat logisch, aangezien je strijdt tegen de commies en de Global Liberation Army. Er zelf mee knallen doe je weinig. Maar goed, daar is het dan ook een RTS voor.

VEEL VOOR WEINIG?

GAME-ABONN

Marlow Brigg...

Als je online wilt spelen op je console, kun je niet om een abonnement heen. Maar ook los daarvan kan zo'n game-abo lekker zijn, met name om voor weinig geld toch toegang te krijgen tot behoorlijk wat coole games. Jurjen zet de interessantste game-abo's voor je op een rijtje.



XBOX LIVE GOLD



Systeem: Xbox One
Prijs per maand / jaar: € 6,99 / € 59,99
Games: Grote, wat oudere titels van Microsoft en andere uitgevers, soms een indiegame.
Wat krijg je? Deze dienst heb je nodig om online te kunnen gamen op je Xbox One, maar als bonus mag je elke maand ook twee of drie games downloaden. Op moment van schrijven zijn dat bijvoorbeeld Outcast: Second Contact en Advanced Warfighter 2. Je kunt ze spelen zolang je lid blijft van Xbox Live Gold.
Bonus: In de Xbox Store krijg je als Gold-lid flinke kortingen, zoals 75 procent op de Premium Online Edition van GTA V.

XBOX GAME PASS



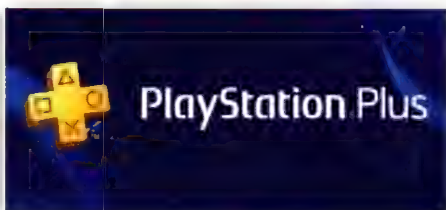
Systeem: Xbox One
Prijs per maand: € 9,99 (geen jaarabonnement beschikbaar)
Games: Een stuk of veertig Xbox One-games.
Wat krijg je? Toegang tot zo'n veertig Xbox-games dus, waaronder nieuwe exclusives als Crackdown 3, Forza Horizon 4, Sea of Thieves en State of Decay 2, maar ook Marvel Vs Capcom: Infinite, Shadow of the Tomb Raider en Fallout 4.
Bonus: Als pashouder kun je een game die je bijzonder bevalt (of de DLC ervoor) met korting aanschaffen, om 'm ook na afloop van je abo te kunnen spelen.

NINTENDO SWITCH ONLINE



Systeem: Switch
Prijs per maand / jaar: € 3,99 / € 19,99
Games: NES-games + Tetris 99
Wat krijg je? Om Nintendo's games online te kunnen spelen, heb je dit abonnement nodig. Je krijgt dan tevens toegang tot een groeiend aantal NES-klassiekers, zoals The Legend of Zelda en Double Dragon. Op het moment zijn er 36 NES-games beschikbaar; daar komen er elke maand twee of drie bij en je kunt ze allemaal spelen zolang je lid blijft. Het leukst van deze dienst is echter dat je er een battle royale-versie van Tetris mee kunt spelen!
Bonus: Wanneer je lid bent, kun je speldata opslaan in Nintendo's opslagcloud.

PLAYSTATION PLUS

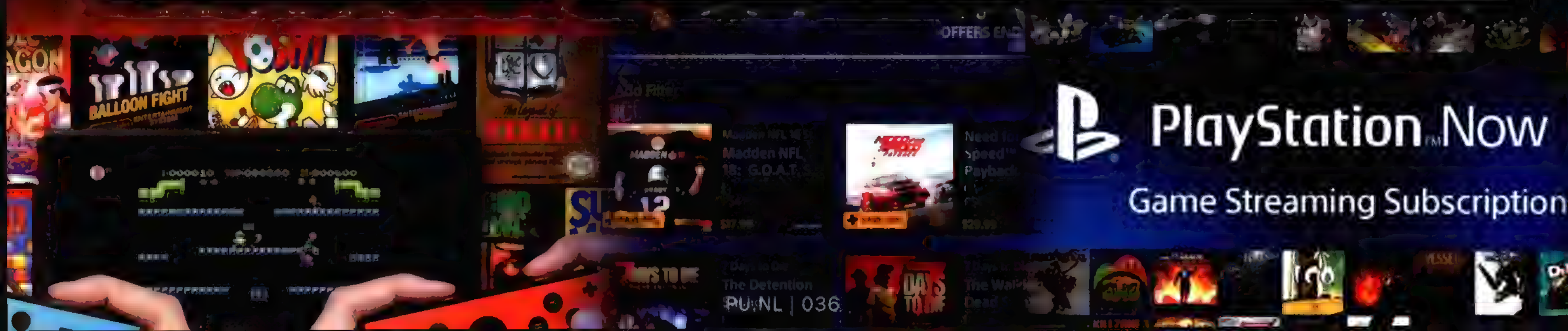


Systeem: PlayStation 4
Prijs per maand / jaar: € 7,99 / € 59,99
Games: AAA- en AA-games van diverse uitgevers.
Wat krijg je? Om online te kunnen gamen, heb je PlayStation Plus nodig, maar met dat abonnement krijg je ook toegang tot maandelijks verschijnende downloadable games (de ene maand iets vettere dan de andere). Zo kreeg je in maart de toppers COD Modern Warfare Remastered en The Witness bij je abo, maar was april wat minder met Conan Exiles en The Surge.
Bonus: Als lid krijg je naast flinke kortingen in de PS Store ook toegang tot exclusieve extraatjes, zoals het Carbon Pack voor Fortnite en diverse thema's voor je beginscherm.

PLAYSTATION NOW



Systeem: PlayStation 4 / Windows-pc
Prijs per maand / jaar: € 14,99 / € 99,99
Games: Meer dan 600 PS4-, PS3- en PS2-titels.
Wat krijg je? Leden kunnen meer dan 250 games op hun PS4 downloaden, waaronder Bloodborne, For Honor en Steep. Maar je kunt deze en zo'n 350 andere games ook naar je PS4 of Windows-pc streamen om ze in iets mindere kwaliteit te spelen.
Bonus: Dit is de enige manier om legaal PS-exclusives als Uncharted, God of War en The Last of Us op pc te kunnen spelen.





EMENTEN

STREAMEN



De op deze pagina beschreven abonnementen werken – met uitzondering van vreemde eend Humble Monthly – volgen het principe dat je de games mag downloaden en zoveel als je wilt kunt spelen zolang je lid blijft.
Maar misschien is dat wel hopeloos ouderwets, en zal de échte doorbraak van game-abo's pas plaatsvinden als deze niet met downloads, maar streamend werkt. Hét grote voordeel is dat je daarmee niet meer bent gebonden aan een dure computer of bepaalde console, maar de meest geavanceerde games op zo'n beetje alles met een beeldscherm kunt spelen – net zoals je Netflix- en Spotify-abo's overal op te gebruiken zijn. Hét grote nadeel is dat je een snelle en stabiele internetverbinding nodig hebt om je games zonder haperen te kunnen spelen, en zelfs met zo'n snelle en stabiele verbinding is de ervaring nu nog niet optimaal.
Dat weerhoudt Google er niet van hoog in te zetten met Google Stadia, een streamingdienst voor games die later dit jaar live moet gaan. Dan zullen we zien of Google weet te slagen waar voorgangers als OnLive en Gaikai jammerlijk faalden.

EA ACCESS



Systeem: Xbox One
Prijs per maand / jaar: € 3,99 / 24,99
Games: EA's nét niet meer fonkelnieuwe Xbox One-games.
Wat krijg je? De allernieuwste games als Anthem, Battlefield V en FIFA19 zitten er niet tussen, maar dit abonnement biedt wel toegang tot zo'n beetje alle andere games die EA op de Xbox One heeft uitgebracht, waaronder FIFA 18, Star Wars Battlefront II, Need for Speed Payback, Fe, The Sims 4 en Unravel Two. Je kunt ze allemaal downloaden en spelen zolang je lid blijft.
Bonus: Af en toe krijg je als lid toegang tot vroege versies van aankomende games.

ORIGIN ACCESS



Systeem: Windows-pc
Prijs per maand / jaar Basic: € 3,99 / € 24,99
Prijs per maand / jaar Premier: € 14,99 / € 99,99
Games: Voornamelijk EA-games.
Wat krijg je? Als Basic-lid krijg je toegang tot een groeiende gameverzameling van (op moment van schrijven) zo'n 180 titels, waaronder de grote franchises van EA, maar ook zaken als Lego Star Wars en The Witness. Als Premier-lid krijg je daarnaast toegang tot een stuk of tien gloednieuwe games, waaronder momenteel Anthem, Darksiders III en Battlefield V. Als Basic-lid mag je die games 10 uur gratis spelen, waarna je ze met 10 procent korting kunt kopen.
Bonus: Als Premier-lid krijg je bij EA-games ook de uitbreidingspakketten en andere DLC voor de games in het pakket.

UTOMIK



Systeem: Windows-pc
Prijs per maand: € 6,99 (geen jaarabonnement beschikbaar)
Games: Zo'n 1000 pc-games.
Wat krijg je? Heel veel crappy titels als Baby Blimp en Emily's True Love, oudjes als Earthworm Jim, Knights and Merchants en Overlord, maar gelukkig ook drie Batman Arkham-games, vier Hitman-games en Lego Games met Harry Potter, Batman en Star Wars, aangevuld met een paar aardige indiegames.
Bonus: Je kunt vrijwel meteen met gamen beginnen dankzij een handig systeem dat eerst alleen het deel downloadt dat daarvoor nodig is.

HUMBLE MONTHLY BUNDLE

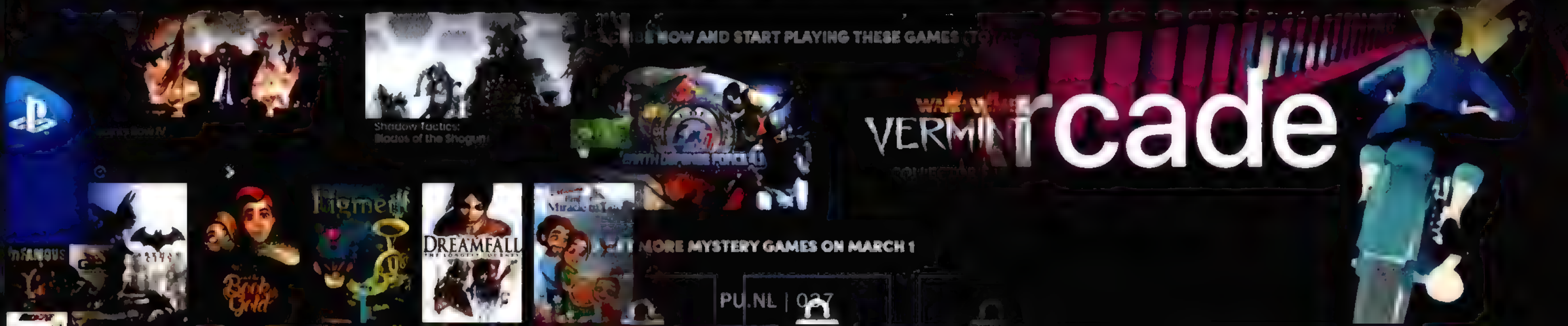


Systeem: Windows-pc
Prijs per maand / jaar: € 11,- / € 121,-
Games: Indiegames en AAA-games voor pc.
Wat krijg je? Elke maand ontvang je via e-mail Steam-downloadcodes voor minstens acht games, maar dat kunnen er ook weleens twaalf zijn. Die games kun je downloaden om ze voor eeuwig te bezitten, of ruilen met andere spelers. Het zijn voornamelijk indiegames, maar er zitten ook weleens dingen als Project Cars 2 en Overwatch tussen. Daarnaast krijg je zolang je lid bent toegang tot de Trove met zo'n 60 games, inclusief Torchlight, Trine, Gone Home en Limbo.
Bonus: Een deel van je geld gaat naar goede doelen.

APPLE ARCADE



(vanaf najaar 2019)
Systeem: iPhone / iPad / Mac / Apple TV
Prijs per maand: Nog niet bekend
Games: Een dikke 100 games, grotendeel indie-werk.
Wat krijg je? Een met zorg door Apple-curators samengesteld aanbod van zo'n 100 games voor je Apple-apparaten. Een groot deel van die games is exclusief en soms ook in samenwerking met Apple ontwikkeld. De eerste beelden bieden hoop op potentiële pareltjes, zoals Fantasian, Beyond A Steel Sky, Lifelike en The Pathless. Anders dan je misschien gewend bent op je telefoon, bevatten de games geen reclame of in-app-aankopen en hoef je geen internetverbinding te hebben om ze te kunnen spelen.
Bonus: Je kunt een begonnen game op elk ander Apple-apparaat verder spelen. Eén abo biedt toegang voor zes gezinsleden.



UITSTEKENDE UITGLIJERS

PER ONGELUK GEWELDIG!

Perfectie is eigenlijk maar saai. Vaak zijn kleine schoonheidsfoutjes veel spannender, vindt ook Samuel. Deze foutjes hebben de hele gamewereld dan ook volledig op z'n kop gezet – op een goede manier, welteverstaan!

De beste dingen ontstaan soms per ongeluk. Zoals ijslolly's (de elfjarige Frank Epperson vergat dat hij limonade op de veranda had laten staan; die veranderde door de koude nacht in een lekkernij) en lsd (scheikundige Albert Hofmann probeerde een medicijn te ontwikkelen dat zou helpen met de ademhaling en doorbloeding, maar maakte per ongeluk iets heel anders). Ook in de gamewereld hebben zich de nodige ongelukjes voorgedaan, en daar mogen we achteraf (soms) héél blij mee zijn!

MOEILIJKHEIDSGRADEN

Het is een van de meest vanzelfsprekende wetten in gameland: hoe langer je een videogame speelt, hoe moeilijker het wordt. Gelukkig maar, want grotere uitdagingen betekenen grotere bevrediging, en grotere bevrediging betekent dat we een game langer blijven spelen.
Toch is dat niet altijd vanzelfsprekend geweest, want niemand had het erover voordat de klassieker ***Space Invaders*** in 1978 uitkwam.
Want wat blijkt? Het was eigenlijk helemaal niet de bedoeling dat de vijandelijke aliens steeds sneller naar beneden kwamen scrollen naarmate je er meer neergeschoten had. Dat was een glitch: minder vijanden betekende immers meer vrij geheugen, en de game besloot dat geheugen te gebruiken om de overgebleven vijanden dan maar sneller te maken, met als resultaat een game die steeds uitdagender werd naarmate je 'm langer bleef spelen.
Ontwikkelaar Tomohiro Nishikado besloot het effect te behouden aangezien het de game 'spannender maakt'. Namens elke Dark Souls-speler ter wereld: bedankt, mr. Nishikado!

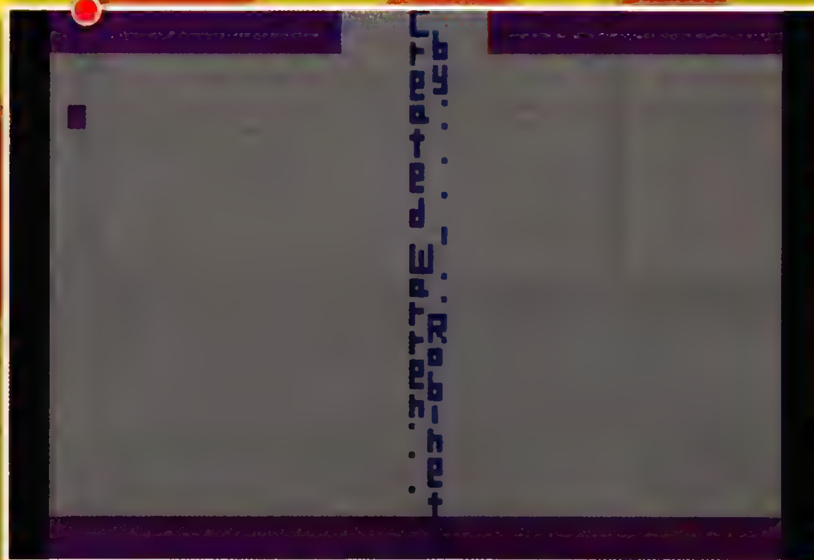
EASTER EGGS

Ooit van 'sprite flickering' gehoord? Dat is als objecten in oude 2D-games opeens snel beginnen te flitsen. Het ontstaat wanneer er eigenlijk geen geheugen meer is om de objecten in kwestie continu af te beelden. Warren Robinett, de enige programmeur van de allereerste adventure-game ooit, was zich heel erg bewust van deze glitch aangezien z'n 1979-game ***Adventure*** een ware geheugenvreter was. Hij probeerde daar een oplossing voor te vinden, aangezien de muren van z'n levels soms begonnen te flitsen, wat hij maar lelijk vond.
Hij kwam er toen per toeval achter dat ie op dat moment ook dóór de muren heen kon lopen. Er ging een lichtje bij hem branden; de hardwerkende Robinett voelde zich namelijk ondergewaardeerd door Atari, mede omdat zijn naam nergens in de game te zien zou zijn. Dus maakte hij een geheime kamer in Adventure, eentje die je alleen op een ingewikkelde manier kon bereiken door de muren te laten sprite-flickeren. Wat er in die kamer te zien was? De woorden 'CREATED BY WARREN ROBINETT': de eerste easter egg was geboren!

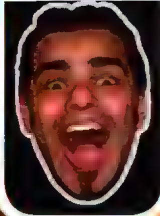
CHEAT CODES

Gradius is een shmup (net als Space Invaders, maar dan intenser), en shmups zijn moeilijk, want als je één keer geraakt wordt, ben je dood (thanks, Space Invaders).
Gradius was voor 1985-begrippen zelfs zo hardcore dat een van de gasten die verantwoordelijk was voor de consoleport, de game onspeelbaar moeilijk vond. Hij ging zo vaak dood dat hij op een gegeven moment z'n handen in de lucht gooide en besloot zijn positie als programmeur te 'misbruiken'.
Hij programmeerde stiekem een cheat code voor zichzelf – een serie knoppen die we nu kennen als de ***Konami Code*** – waarmee hij zichzelf op elk moment in de game álle power-ups kon geven, iets wat de game aanzienlijk makkelijker maakte. Er was echter één probleem: hij vergat de code uit de NES-port te slopen voordat de game op de markt werd gebracht. Whoopsie! De code werd door gamers ontdekt en werd zo populair dat het een cultureel fenomeen werd.













De Konami Code was niet de eerste cheat code ooit, maar wel de eerste die het concept bij de massa wist te introduceren. En dat alles dankzij Kazuhisa Hashimoto's gebrek aan skills én zijn vergeetachtigheid!

COMBO'S

Combo's en fighters gaan samen als Dennis en Motörhead. Voor wie niet weet wat een combo is: dat is als je bepaalde aanvallen dusdanig snel achter elkaar uitvoert dat de tegenstander niets kan doen om ze te onderbreken. En ja, combo's waren eigenlijk niet de bedoeling.
Producent Noritaka Funamizu ontdekte deze 'bug' per ongeluk vlak voor de release van ***Street Fighter II*** in 1991, toen hij het bonuslevel speelde waarin je een auto total loss moet rammen. Hij merkte dat hij twee klappen dusdanig snel kon uitdelen dat de game het registreerde als één move.
Uiteraard voelde Funamizu zich niet geroepen om deze bug te fixen, want 1) niemand van het ontwikkelingsteam had de bug ontdekt, 2) hij was lui en 3) hij dacht dat de timing veel te nauw zou luisteren voor gamers om er daadwerkelijk gebruik van te maken.
Uiteraard was het tegenovergestelde het geval: gamers werden verliefd op de extra diepgang en het competitieve randje dat de game hierdoor kreeg. Het duurde niet lang voordat combo's een officieel deel van de game (en het genre) werden: in Super Street Fighter II (1993) kreeg je extra punten voor het uitvoeren van combo's.

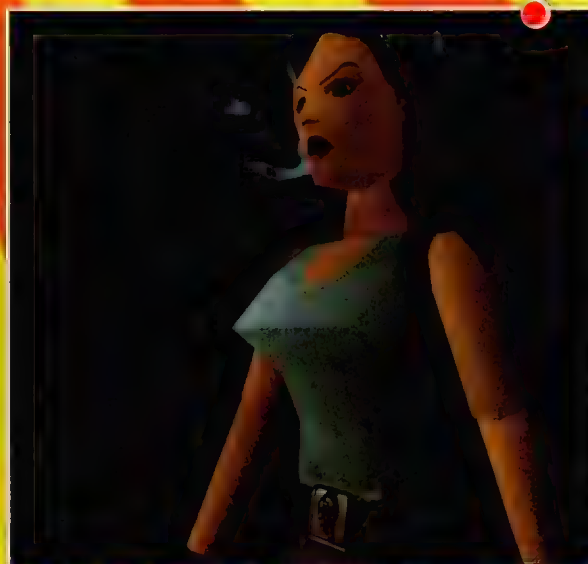
BOOBS

De ***Tomb Raider-franchise*** heeft z'n succes aan twee zaken te danken: omgevingspuzzels en keiharde actie. Maar aangezien ik niet mag liegen van m'n moeder, ben ik toch verplicht om te zeggen dat de game uit 1996 éigenlijk succesvol is geworden dankzij de aanzienlijke bombonella's op Lara Crofts torso.
Volgens designer Toby Gard was dat iconische decolleté echter een ongelukje; naar eigen zeggen 'schoot hij uit met de muis' toen hij de afmeting van Lara's borsten instelde, waardoor ze 150 procent groter werden dan de bedoeling was. Het marketingteam zag dat en wist toen direct hoe ze de nieuwe game wilden verkopen.
De rest is geschiedenis: Lara werd het eerste echte sekssymbool in de gamewereld, de Tomb Raider-franchise werd een hit van jewelste en het werd opeens niet meer raar om een vrouwelijk personage in de hoofdrol van een game te zien (hoewel Nintendo-fans over de hele wereld bleven roepen dat 'hun' Samus eerder was). We willen niet weten hoe awkward dit ongelukje voor Gard moet zijn geweest, want hij heeft ook gezegd Lara te hebben gebaseerd op z'n sportieve zus Frances. En daar zit de hele wereld dan op te geilen. Tja.

MOORDLUSTIGE AGENTEN

Ooit van de game ***Race 'n' Chase*** gehoord? Waarschijnlijk niet, want de game is nooit voorbij de prototype-fase gekomen. Ontwikkelaar DMA Design (nu bekend als Rockstar Games) probeerde een racegame te maken waarbij je kon worden aangehouden door de politie als je te snel reed. En gefeliciteerd als je nu zoiets hebt van 'maar in een racegame wíl je toch juist zo snel mogelijk rijden?', want dan snap je meteen waarom er geen fuck aan was ... tot de dag aanbrak waarop een van de testers op een glitch stuitte waardoor de politiewagens helemaal loco werden.
In plaats van dat ze de speler probeerden aan te houden, probeerden ze nu dóór de speler heen te rijden, resulterend in wagens die continu van de weg af werden geramd. De testers vonden dat dusdanig hilarisch dat ze stopten met het spelen van de missies en alleen nog maar Blik op de Weg gingen spelen met de doorgeslagen politiewagens.
Uiteindelijk werd de hele game volledig omgegooid om de focus te verleggen naar soortgelijke, chaotische gameplay. De naam van die game? Grand Theft Auto ... ✖







Het verhaal achter ...

Fortnite



Fortnite heeft momenteel 250 miljoen spelers wereldwijd, waarvan er op elk willekeurig moment om en nabij de 10,8 miljoen actief zijn, zo onthulde Epic-baas Tim Sweeney onlangs. Niet slecht voor een in twee maanden in elkaar geflanst aanhangsel van een geflopte early access-release.

Na de release van Gears of War 3 in april 2011 wist Tim Sweeney het zeker: hij bevond zich met het door hem opgerichte bedrijf Epic Games op een doodlopende weg. Gears of War 3 werd weliswaar warm ontvangen door pers en publiek, maar de game verkocht slechts de helft van het eerste deel, terwijl de kosten de pan uit rezen. Jarenlang werken aan één game, die naar de winkel brengen en maar hopen dat de investeringen worden terugverdiend; het was geen werkbaar model meer voor Epic, legt Sweeney uit in een interview met Polygon. "De eerste Gears of War-game kostte 12 miljoen om te ontwikkelen. Gear of War 3 kostte ons al drie of vier keer zoveel. We berekenden dat het ons meer dan 100 miljoen zou kosten als we Gears of War 4 zouden maken. Ja, dat zouden we kunnen terugverdienen als de game een succes zou worden. Maar als de game flopte, zouden we hoe dan ook failliet gaan."

Games as a service

Sweeney keek na het voltooien van Gears of War 3 eens goed naar de videogamemarkt. Hij zag fenomenen als Minecraft en League of Legends, beide zeer succesvolle games die in eigen beheer en onvoltooide vorm waren uitgebracht, maar gaandeweg steeds verder werden uitgebreid: het zogenaamde 'games as a service'-model. "Dat leek ons ook ideaal voor Epic. Een soort indie worden, maar dan op grotere schaal."

Geheel in de sfeer van een indie organiseerde Epic een interne gamejam om op nieuwe ideeën te komen. Dat leidde niet direct tot Fortnite, maar het hielp wel de gesprekken op gang die tot Fortnite leidden, stelt voormalig regisseur Rod Fergusson in een interview met Game Informer. "We hadden na acht jaar Gears of War echt zoiets van: kom maar op met die ideeën, niets is te gek!"

En zo kwamen de ontwikkelaars bij Epic op het idee om een aantal game-elementen te combineren. Enerzijds het schieten en verdedigen van je basis, zoals in de horde-mode uit hun eigen Gears of War, maar dan gecombineerd met het bouwen uit games als Minecraft en Terraria.

Duistere game

De eerste versie van Fortnite werd in de Unreal 3-engine ontwikkeld en had qua sfeer en stijl nog veel weg van Epics eerdere games, zoals Unreal Tournament en Gears of War. Om de game snel in elkaar te kunnen zetten, werden ook omgevingen en andere onderdelen uit die eerdere games gebruikt. "Het was een duistere game met veel mist, een beetje in de lijn van ons eerdere werk en horrorgames als Resident Evil", herinnert art director Pete Ellis zich. Alleen bleek dat sfeertje niet lekker te combineren met de gameplay. "We deden rare dingen, zoals een muur slopen met een stok. Het was lastig om zoiets realistisch in beeld te brengen."

Het team besloot voor een lichtere en cartooneske stijl te gaan, maar dat viel niet meteen in goede aarde bij de directie, aldus producer Roger Collum. "Ze zeiden: 'Waar zijn jullie mee bezig? Dat is onze stijl niet!' Het duurde wel even voordat we ze hadden overtuigd, maar we hielden vol dat we het kind in de speler weer wilden aanspreken."



weetje • weetje

Fortnite is Engels voor een periode van veertien dagen. De titel verwijst naar de twee weken dat je je basis tegen monsters moet beschermen in de Save the World-stand. Met als woordgrapbonus dat de woorden 'Fort' en (bijna) 'Night' in de titel staan.

Muren droppen

Ondanks het cartooneske stijltje bleek de Unreal Engine 3 niet krachtig genoeg om de plannen van het Fortnite-team te realiseren. "Dus eigenlijk hebben we de Unreal Engine 4 in het leven geroepen om Fortnite te kunnen maken", stelt creative director Donald Mustard.

Het idee om 'effe snel een game in elkaar te flansen' bleek ook niet echt bij de werkethiek van Epic Games te passen. Jaren gingen er voorbij, waarin steeds meer nieuwe elementen werden toegevoegd om de game nóg leuker te maken, terwijl oude elementen werden verwijderd of aangepast. Het bouwen werkte aanvankelijk met een soort minigame, maar dat bleek het fun-gehalte van de game zelf niet echt ten goede te komen. Collum: "Mensen willen niet stilstaan, ze willen gewoon heel snel iets bouwen. Daarom besloten we dat spelers overal muren konden droppen, zelfs terwijl ze liepen. Toen we dat probeerden, zei iedereen: 'Dat is het, zo gaan we het doen!'"

330 miljoen

Al dat experimenteren en aanpassen van Fortnite kostte veel tijd en dus veel geld, maar dat was sinds 2012 geen probleem meer binnen Epic Games. Om de transitie van Xbox-developer naar grote indie met 'games as a service' gladjes te laten verlopen, besloot Sweeney een flink deel van











zijn bedrijf te verkopen. De Chinese technologiereus Tencent, die eerder met de aankoop van Riot Games al het populaire League of Legends binnenhaalde, kocht in juni 2012 een groot deel van Epic Games: 40 procent voor 330 miljoen dollar. Dat geld gaf Epic alle tijd om Fortnite verder uit te werken, terwijl Tencent ook een schat aan ervaring met 'games as a service' meebracht – iets wat zeker heeft meegespeeld in het succes dat Fortnite nu is. Al leek dat succes nog héél ver weg toen Fortnite na zes jaar ontwikkeltijd dan eindelijk als 'early access' werd uitgebracht.

PUBG

Voor alle duidelijkheid: de eerste versie van Fortnite bevatte alleen wat de Save the World-modus tegenwoordig biedt. Daarin strijd je niet tegen andere spelers, maar werk je samen met spelers om bouwend en schietend de nachtelijke aanvallen van monsters te overleven.

Daar zaten niet veel gamers op te wachten, bleek toen Fortnite in juli 2017 online verscheen. Maar het grote voordeel van het 'games as a service'-model dat Epic inmiddels had omarmd, was dat het ruimte bood om zaken aan de game toe te voegen. Zoals een battle royale-modus.



weetje • weetje

PUBG draait op de Unreal Engine 4, die Epic voor Fortnite heeft ontwikkeld.

Geïnspireerd door de Japanse film Battle Royale en de Amerikaanse Hunger Games-serie maakten spelers sinds 2012 in ARMA 2 en Minecraft al battle royale-achtige mods, die een aantal spelers in een begrensd gebied lieten strijden tot er nog maar eentje over was. De grote doorbraak van het battle royale-genre kwam echter in maart 2017 met de early access van PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG). Bij Epic keken ze eens goed naar de sensationele gameplay en het succes van PUBG ... Hoe snel zouden ze zoiets aan hun Fortnite kunnen toevoegen?

Perfect storm

Twee maanden. Het is ongelofelijk, maar het lukte Epic om in slechts twee maanden een battle royale-modus voor Fortnite te maken. De game had toen weliswaar nog geen skins, dansjes, seizoenen of optredens van popartiesten, maar de lol was er niet minder om.

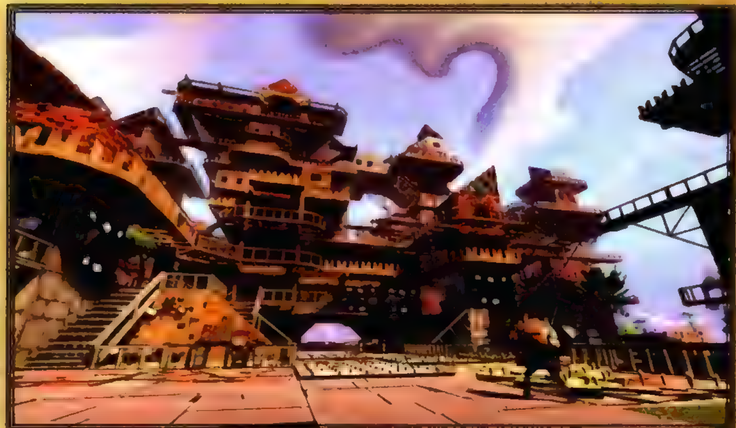
Het bouwen van forten, dat oorspronkelijk was bedacht om spelers tegen computergestuurde monsters te beschermen, bleek een geweldige toevoeging aan het battle royale-genre, en eentje die concurrenten niet snel konden toevoegen of imiteren.

Een andere reden dat PUBG al snel van de royale-troon werd gestoten was dat Fortnite gratis was, en niet alleen op pc, maar ook op consoles kon worden gespeeld. Tenslotte was er nog het maffe uiterlijk van de game, wat ervoor zorgde dat ouders hun kinderen dit wel durfden te laten spelen en Fortnite uitermate geschikt maakte voor YouTubers en Twitch-streamers.

Vooruit geblazen door deze perfecte storm in de rug werd Fortnite Battle Royale al snel een van de succesvolste games ooit. Een heus cultuurfenomeen, dat mede doordat er constant nieuwe dingen gebeuren de gemoederen nog lang zal bezighouden.

Niet slecht voor een in twee maanden gemaakt aanhangsel van een geflopte early access-release. De keuze van Sweeney om voor het 'games as a service'-model te gaan, heeft waanzinnig goed uitgepakt. ✖





NEXT@ACER 2019

FLORIAN EN NEW YORK SLAPEN NIET



Het Next@Acer-event in New York begint een fantastisch jaarlijks uitje te worden voor Florian. De mazzelpik kreeg opnieuw een uitnodiging om alvast aan alle vette nieuwe Acer gamehardware te snuffelen en champagne te snikkelen op exclusieve feestjes. Tja, iemand moet het doen ...

Acer wordt steeds populairder onder gamers, en dat is ook niet zo gek: elk jaar opnieuw bewijzen de Taiwanezen bij de top te horen als het gaat om gamedesktops en -laptops. Ook de line-up van dit jaar toont dat weer aan. Er komen fraaie updates van bestaande producten, zoals de Nitro Series-laptops, maar óok de aankondiging van gloednieuwe hardware is lekker, zoals de belachelijk vette Helios 700 en een gruwelijke 43-inch 4K-monitor.

Naast alle aankondigingen en dikke hardware houdt Acer ook wel van een feestje, en daarom stond ik afgelopen maand in het New York National Museum op de muziek van een of andere chille dj m'n mond vol te stouwen met sushi en shotjes van het een of ander. Het was weer een meesterlijke trip met mooie (en soms vage) herinneringen en monsterlijke hardware – spullen die ik de komende tijd uitgebreid hoop te gaan testen voor mijn HardwareHoek. In deze Special vast een voorproefje van enkele paradepaardjes die ik langs heb zien galopperen.

PREDATOR HELIOS 300/500

De Predator Helios-lijn is nog altijd het vlaggenschip van Acer op het gebied van vette gamelaptops. De Helios 300 is volledig nieuw en de Helios 500 heeft een fijne 2019-update gekregen, voornamelijk voor ondersteuning van de nieuwste RTX-videokaarten van Nvidia. De case is grotendeels ongewijzigd gebleven, al is het opvallend hoeveel kleiner de randen rond het scherm zijn bij de Helios 300. Die oogt wat design betreft dan ook een stuk strakker, terwijl de Helios 500 nu duidelijk een jaartje achterloopt.

PREDATOR HELIOS 700

De absolute knaller wat gamelaptops betreft is de gloednieuwe Helios 700, waar ik dan ook vol ontzag naar heb staan kijken. Het grootste probleem van gamelaptops in samenwerking met state-of-the-art-hardware is het afvoeren van de warmte. De allervetste processors en vooral RTX-kaarten worden bloedheet tijdens het gamen, en het is nu eenmaal lastig ze efficiënt te koelen in een slanke laptopcase. Als de hitte niet goed kan worden afgevoerd, ontstaat er 'throttling', wat betekent dat videokaarten en processors uit voorzorg automatisch worden ge-underclocked, om op die manier minder warmte te genereren. Dat zorgt uiteraard voor dikke performance-dips, of zelfs complete crashes. Het afvoeren van de warmte is dan ook megabelangrijk – zeker in laptops.

Waarom ik je dit vertel? Omdat Acer voor de Helios 700 een bijzondere manier heeft gevonden om throttling tegen te gaan, ondanks het feit dat er toch de beste hardware in de case zit.

De truc die Acer gebruikt om dat mogelijk te maken, is even bizar als briljant. Bij de Helios 700 kun je het paneel met het toetsenbord namelijk in z'n geheel naar beneden schuiven, zodat de



PREDATOR HELIOS 300/500

- 15,6- of 17,3-inch full-hd IPS-display, 144 Hz refreshrate, 3 ms vertraging, 300 nits
- 8ste en 9de generatie Intel Core i7-8750H of i5-8300H
- Maximaal 32 GB DDR4-ram
- Nvidia RTX 2070 Max-Q of RTX 2060



PREDATOR HELIOS 700

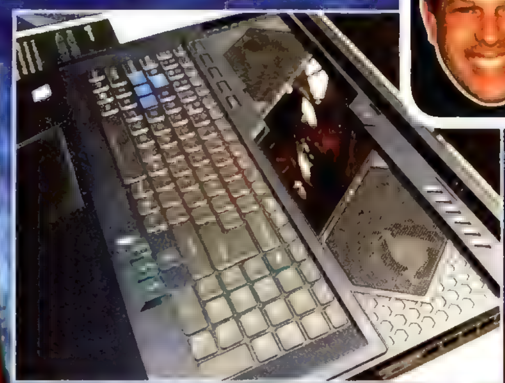
- 17,3-inch full-hd IPS-display, 144 Hz refreshrate, 3 ms vertraging, 300 nits
- 9de generatie Intel Core i9-processors
- Maximaal 64 GB DDR4-ram
- Nvidia RTX 2080 of RTX 2070







NITRO 5





fans van de processor en videokaart open en bloot komen te liggen en de warmte zodoende zonder omweg kunnen afvoeren. Bij deze constructie heb je veel minder met de airflow in de laptopcase te maken en zou je de hardware volgens Acer zelfs net zo hard kunnen overclocken als in een grote desktopcase.

Oké, het is een bakbeest van een laptop en hij weegt maar liefst 4,5 kilo, maar de Helios 700 moet dan ook meer worden gezien als een soort proof of concept, waarin Acer aantoont out of the box te durven denken. De Helios 700 is dan ook puur voor de gamer met diepe zakken, die om wat voor reden dan ook absoluut geen desktop wil. Beetje absurd, maar als tech-nerd zeker spectaculair om te zien. Kom maar op met dat reviewexemplaar!

NITRO 5 EN NITRO 7

Als de Predator Helios-lijn je net effe te hardcore (lees: te duur) is en je ook genoegen neemt met iets oudere hardware, zoals de 8ste generatie Intel-processors en Nvidia GTX 1070 en GTX 1080, dan moet je eens naar de Nitro Series-laptops kijken. Die zijn dan wel iets minder krachtig dan die van Helios, maar ze zijn bijna net zo strak afgewerkt en een stuk betaalbaarder. De hele 2018-line-up blijft in 2019 beschikbaar en passen daardoor in bijna elk budget.

PREDATOR ORION 5000

Naast de Helios 500 heeft ook de Orion 5000-gamelaptop een opfrisbeurt gekregen. Hij is nu voorzien van de nieuwste Intel Core i7- en i9-processors en Nvidia RTX-kaarten. Aan de case zelf is niets veranderd, maar dat was ook niet echt nodig. De 2018-line-up blijft eveneens beschikbaar, waardoor de Orion 5000-gamedesktop zo'n beetje met alle denkbare specs leverbaar is.

PREDATOR CG437K

Acer kondigde ook een monitor aan die ik graag in m'n koffer mee naar huis had willen nemen. De Predator CG437K is namelijk zo'n beetje de natte droom voor iedere gamer. De specs zijn dan ook om van te kwijlen! Het gaat om een 43-inch 4K-VA-paneel met een 144Hz-refreshrate, 1 ms vertraging, 1,07 miljard kleuren, 90% DCI-P3 color gamut en 1000 nits voor correcte hdr-weergave.

Op papier is de CG437K zo'n beetje de perfecte pc-monitor en de games die ik even snel heb kunnen spelen zagen er allemaal fantastisch uit, maar ook met normaal Windows-gebruik is het allemaal bijzonder aangenaam, omdat je door het grote 43-inch 4K-scherm geen gebruik hoeft te maken van scaling. Het is wat dat betreft net een 21,5-inch full-hd-scherm, en dat is heel goed te doen. Yep, ik ben een beetje verliefd geworden op de CG437K, maar helaas komt deze monitor pas ergens na de zomer uit in Europa en moet ie een reusachtige 1500 euro kosten.

CONCEPT D 900

Acer kondigde in New York een compleet nieuwe lijn van laptops en desktops aan, waarbij de focus eigenlijk niet eens op gamers ligt, maar op contentmakers. Acer noemt het de Concept D-lijn en eigenlijk zijn de apparaten binnen deze serie bovengemiddeld krachtige werk-pc's, die beter uit de voeten kunnen met zware applicaties en rendering.

Er is een ruim aanbod van laptops en desktops aangekondigd, met de Concept D 900 desktop als ster van de show. Die heeft namelijk de bruutste hardware die ik ooit in een kant-en-klare desktop heb gezien – echt insane!

Als kers op de taart heeft Acer de case ook nog eens zo ontworpen dat ie fluisterstil is, en dat is op z'n minst een knappe prestatie met deze hardware. Prijzen van de Concept D 900 zijn nog niet bekendgemaakt, maar die wil je misschien ook helemaal niet weten. ✖



PREDATOR ORION 5000



CONCEPT D 900
- Dual Intel Xeon Gold 6148 (40 cores!)
- Maximaal 192 GB DDR4-ram
- Nvidia Quadro RTX 6000
- Maximaal 60 TB opslag

VAN ARCADESUCCES TOT MULTIPLATFORMREUS

DE GESCHIEDENIS VAN CAPCOM

Met ruim 70 miljoenenhits en iconische franchises als Mega Man, Street Fighter en Resident Evil is Capcom al decennia een van de grootste developers ter wereld. Reden genoeg voor Jurjen om eens in de geschiedenis van dit Japanse bedrijf te duiken. Een geschiedenis die begint in het rampjaar 1983 ...

In 1983 stort de console-industrie in. Door een overvloed aan slechte releases voor de destijds heersende Atari 2600 en de opkomst van de homecomputer, begint met name het Amerikaanse publiek zijn interesse in games-voor-thuis te verliezen. Als gevolg daarvan loopt de opbrengst uit de game-industrie van 3,2 miljard dollar in 1983 terug naar zo'n 100 miljoen dollar in 1985, een spectaculaire krimp van 97 procent. Atari en vele andere videogamemakers gaan failliet, winkeliers stoppen met de verkoop van games, gamemagazines verdwijnen, de rage lijkt voorgoed voorbij. Gelukkig zijn er nog een paar bedrijven die geloven in de kracht van het medium, zoals Nintendo, dat tegen de tijdsgeest in probeert om met de NES het console-gamen weer populair te maken. En Capcom, dat in 1984 met Vulgus doodleuk zijn eerste videogame naar de arcades brengt.

VAN KONAMI NAAR CAPCOM

Eén ding weet Capcom-baas Kenzo Tsujimoto zeker als hij in 1983 met videogames begint: zijn bedrijf moet zich niet richten op de rage van games-voor-thuis, maar op de nog steeds redelijk presterende arcademarkt. De samentrekking Capcom (van Capsule en Computer) verwijst dan ook naar een arcadekast.
De eerste twee kasten van Capcom zijn Little League en Fever Change, beide mechanische spelletjes, nog zonder beeldscherm. En dan komt Vulgus, een nogal standaard vlieg-en-schietspel. Deze eerste videogame van Capcom is in drie maanden gemaakt door Tokuro Fujiwara, een jonge game-developer die net als zijn collega Yoshiki Okamoto in 1984 met uitzicht op een beter loon van Konami naar Capcom wordt gelokt. In de jaren die volgen ontwikkelen deze twee talenten de eerste grote arcadehits voor Capcom, waaronder Ghost 'n Goblins, Commando en 1942.
Wanneer Capcom-baas Kenzo Tsujimoto ziet dat Nintendo met de NES de consolemarkt uit de recessie trekt, krijgt het personeel de opdracht om hun arcadegames naar de NES te porten. Als blijkt dat die ports meer opleveren dan de originelen in de arcades, durft Tsujimoto het in 1986 aan: Capcom gaat voor het eerst een game speciaal voor een console ontwikkelen.

weetje • weetje

Dat je in Street Fighter II combo's kunt maken, is eigenlijk een bug die het ontwikkelteam in de game heeft laten zitten als 'hidden feature'.

BEPERKINGEN

Terwijl eerdere Capcom-games door één of twee mensen werden gemaakt, wordt voor de eerste NES-game een team van zes mensen samengesteld, waaronder vormgever Keiji Inafune, die later bekend zou worden als geestelijk vader van Mega Man, terwijl de game eigenlijk door regisseur Akira Kitamura is bedacht.
Aanvankelijk wil Kitamura een snelle run-and-gun-shooter maken met veel sprites in beeld, maar dat sluit niet echt aan op de programmeerstijl van Nobuyuki Matshushima, die eerder programma's voor industriële machines ontwikkelde waarbij veiligheid voorop stond en bugs moesten worden uitgesloten.
Die manier van programmeren leidt weliswaar tot zeer solide en betrouwbare software, maar ook tot tamelijk trage gameplay en een beperkt aantal vijanden. "Door die beperkingen was ik gedwongen het type game te veranderen", vertelt Kitamura in een interview met Famitsu. "De

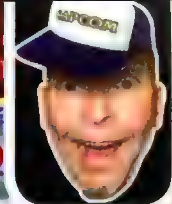


Vulgus



Ghost 'n Goblins


Mega Man




Mega Man 2



Street Fighter

nieuwe game die ik voor ogen had, had minder vijanden, en gevarieerder terrein om het gebrek aan vijanden in beeld te compenseren."

En zo ontstaat Rockman, een mix van een shooter en een platformer die in het westen als Mega Man wordt uitgebracht, maar het is geen instant succes.

MEGA MAN 2

Ook al wordt Rockman/Mega Man door de vakpers meteen als meesterwerk gezien, de game verkoopt maar matigjes in Japan, wat waarschijnlijk alles te maken heeft met zijn hoge moeilijkheidsgraad. Maar de game doet het nog veel slechter in de VS, waar Mega Man dan ook met zo'n beetje de lelijkste hoes ooit in de schappen komt te staan.

Het is allemaal niet genoeg om een sequel te rechtvaardigen, concludeert Capcom-baas Tsujimoto eind 1987, terwijl Capcom in de arcade juist weer een vette hit te pakken heeft met de eerste Street Fighter. Het console-avontuur is mislukt, de arcade is waar Capcom thuishoort, zo concludeert hij.

Na lang aandringen en de belofte de game makkelijker te maken, krijgt regisseur Kitamura uiteindelijk toch zijn zin: hij mag een tweede Mega Man maken, zolang zijn teamleden ondertussen ook maar aan Capcoms arcadetitels blijven werken. Kitamura's team bouwt de gameplay uit de eerste Mega Man verder uit, maar voegt support-items, een password-systeem en een makkelijker stand toe om de mix van schieten en platformactie wat vergeeflijker te maken.



weetje • weetje

Capcom werkt aan Deep Down, een multiplayer dungeon crawler met invloeden van zowel Capcoms eigen Dragon's Dogma als Dark Souls.

Het pakt allemaal goed uit: met de release van Mega Man 2 heeft Capcom eind 1988 zijn eerste miljoenenhit en iconische console-franchise te pakken. Toch is het in die tijd voor Capcom vooral zaak om het succes van de eerste Street Fighter in de arcades op te volgen.

STREET FIGHTER II

Yoshiki Okamoto, de voormalig Konami-medewerker die in 1984 naar Capcom kwam, laat zich voor de ontwikkeling van Street Fighter '89 inspireren door de Double Dragon-games van zijn voormalig werkgever Konami. Dus geen man-tegen-mangevechten, maar straatvechters die door scrollende omgevingen wandelen om iedereen op hun pad af te rossen. Na de eerste negatieve feedback van arcade-eigenaren ('dit heeft niets met Street Fighter te maken') wordt de game niet als sequel op Street Fighter uitgebracht, maar onder de nieuwe titel Final Fight. De game doet het bij de release eind 1989 echter geweldig in de speelhallen en wordt ook door critici geprezen. Capcom besluit zich te gaan specialiseren in arcade-vechtspellen, en het échte vervolg op Street Fighter moet daarvoor de toon zetten.

Onder leiding van Okamoto wordt met zo'n 35 tot 40 mensen aan de nieuwe 1-vs-1-vechtgame gewerkt, waarbij nieuwe technologie wordt gebruikt voor graphics en animaties die ongekend zijn het binnen het genre. Street Fighter II is bij de release in 1991 meteen een dikke hit in de arcades, en zelfs een nog veel grotere hit wanneer de versie voor de SNES verschijnt. Capcom hoeft niet meer te kiezen tussen arcade en consoles: het bedrijf heerst begin jaren negentig over beide markten.

RESIDENT EVIL

In diezelfde periode werkt de jonge Shinji Mikami bij Capcom aan diverse kindvriendelijke games voor de SNES, waaronder hits als Aladdin en Goof Troop. In 1993 krijgt hij een heel andere opdracht. Er wordt hem gevraagd een nieuwe versie te maken van een eerder Capcom-hitje op de NES: de horrorgame Sweet Home van dezelfde Tokuro Fujiwara die ook Ghost 'n Goblins had gemaakt. Als groot fan van films als The Texas Chain Saw Massacre en The Evil Dead is Mikami vastbesloten om zijn game beter te maken dan de Italiaanse zombiefilms die in die tijd verschenen, terwijl hij tegelijkertijd veel inspiratie put uit dat pulpachtige subgenre. Dat het nieuwe disk-gebaseerde PlayStation-systeem hem alle ruimte biedt om filmpjes en gedetailleerde, vooraf gerenderde omgevingen te gebruiken, komt hem daarbij goed van pas.

Wanneer Biohazard/Resident Evil in 1996 verschijnt is het een baanbrekend succes, zowel creatief als commercieel. Het wordt een van de eerste grote PlayStation-hits en bewijst dat Capcom ook heerst in grensverleggende genres die niets met arcade-achtige gameplay te maken hebben. Een reputatie die Capcom via prachtgames als Devil May Cry, Okami, Dino Crisis, Dragon's Dogma en Ace Attorney tot op de dag van vandaag bestendigt.

Na het doorslaande succes van het recente Monster Hunter World, de zeer geslaagde remake van Resident Evil 2 en het warme onthaal van Devil May Cry 5 lijkt de Japanse spellenreus anno 2019 zelfs sterker te staan dan ooit tevoren. ✖


Monster Hunter: World



Street Fighter II


Resident Evil



SNOEPEN IS GEZOND ELKE DAG Candy Crush

Al sinds mensenheugenis roep ik elk jaar dat FIFA mijn meest gespeelde game is. Dat is fake news. Het is mijn op één na meest gespeelde game. Ik pak namelijk nog veel vaker mijn tablet of mobiel voor een half-uurtje Candy Crush, en ik ga me daar niet langer voor schamen.



Candy Crush is niet alleen een steengoede game die wat mij betreft in het dezelfde categorie als Tetris thuis hoort, het is – als je het tenminste met de juiste mindset speelt – ook nog eens een extreem uitdagend spel. Ja, lees die zin nog maar eens keer goed.
Natuurlijk kun je Candy Crush zien als het casual schuiven met wat felgekleurde snoepjes, maar dat kun je ook van Tetris zeggen ... alleen zegt niemand dat. Misschien omdat je moeder of tante ook Candy Crush speelt. Nou, beste lezer, als je moeder of tante ten tijde van Tetris óók over een tablet of mobiel had beschikt, dan hadden zij ook Tetris gespeeld. Maar moeders en tantes gingen in de tijd gewoon niet zo hard op die geelgroen gekleurde Game Boys. Of misschien omdat Tetris gemaakt is door de arme Rus Pajitnov, die zo dom was geen patent op zijn game aan te vragen en dus geen hol verdiende aan de meest verkochte game ter wereld, terwijl de maker van Candy Crush schathemeltjerijk van zijn spel is geworden en nu de schatkist van Activision Blizzard spekt.
Of misschien omdat het spel – en daar heeft men wel een beetje een punt – propvol commercie zit die je na elk potje vol in je muil wordt gedouwd. Ach, word je dan wel blij van al die lootboxes en microtransactions in de 'echte' games? Die speel je tenslotte ook gewoon ...



weetje • weetje

Candy Crush bevat momenteel 4430 levels. Ik schuur zelf nu tegen level 4000 aan.

CC-PURISTEN

Op de redactie sta ik helemaal alleen in mijn passie voor Candy Crush, vandaar dat ik het lange tijd geheim hield. Maar die tijd is voorbij. The Division, The Witcher, GTA, Zelda – die games mogen dan allemaal veel 'cooler' en 'volwassener' zijn, maar fuck dat! Laat al die zeikerds maar eens proberen om elk level van Candy Crush in één keer uit te spelen, zonder daarbij het speciale snoep te gebruiken. Want dat is zoals ik, net als een groot aantal andere CC-puristen (ja, die bestaan!), dit spel speel. Hardcore en rauw. Ik heb één keer iets betaald, bij level 40 ofzo, omdat ik toen de strategie van de game niet in de vingers had. Daarna nooit meer. Vanaf level 1000 ben ik mee gaan doen met de puristen. Geen speciaal snoepgoed inzetten, alleen het speciale snoepgoed wat je in het level zelf bij elkaar combineert.



weetje • weetje

70 procent van de Candy Crush-spelers heeft nog nooit iets gekocht in de Candy Crush-shop.

Candy Crush wordt dan van doelloos geschuif een echt strategische mindgame, bijna als schaken. Net als bij Tetris (99) merk je al snel dat je met doelloos schuiven nooit wint. Je moet enkele zetten vooruit kijken. Als je een bepaalde soort speciale snoepjes nodig hebt om een bepaald stuk 'kapot' te spelen, dan moet je zetten vooruit denken om dat snoepje te verkrijgen en ook nog eens op exact de juiste plek te laten landen. En dat is zeker voorbij level 1500 geen kinnesinne, met allerlei mechanismen in een level die ook nog eens onafhankelijk van elkaar verschuiven. Of met uithoeken in een level die maar vanaf één plek kunnen worden bereikt.



TATTOO

Naast alles in één keer halen, wil ik ook nog eens alles op drie sterren krijgen én hoog in de ranking komen. Ik zet de druk vol op de ketel. Heerlijk! En het kan in Candy Crush; de game biedt de mogelijkheden om verschillende type spelers te cateren. Je kunt doelloos schuiven, maar je kunt dus ook echt hardcore gaan.
En games die dat in zich hebben, zijn goed. Punt. En daar kan geen huisvrouw, sneue Rus of miljardensaldo van een ontwikkelaar wat aan veranderen. Het is dat ik niet echt van de gametatoeages ben, anders wist ik het wel ... ✖





IK WIL PLIESIE WORDEN ...

BEAT COP

Eelko maakte me flink aan het schrikken door te beweren dat Beat Cop een dansgame was, maar gelukkig begrijpt zelfs Martin dat er grenzen zijn in dit rubriekje. Hij gaf me een 'walk and click'-adventure geïnspireerd door politieseries uit de jaren 80, en dat klonk me een stuk relaxter in de oren.



Mijn maatje Fat Mike is neergeschoten; jullie zullen begrijpen dat ik emotioneel niet in staat was om hier een leuk bijschrift bij te bedenken.

Geen idee hoe het tegenwoordig is gesteld met de jeugd, maar in mijn jonge jaren wilde je piloot worden, of brandweer ... of politie! Nu was mijn vader brandweerman van beroep en mijn opa ook, dus ging deze eigenwijze puber natuurlijk Nederlands studeren om leraar te worden. Hoe ik uiteindelijk bij de PU belandde, is een verhaal dat ik jullie voor mijn pensioen nog weleens zal vertellen, maar zo'n veertig jaar geleden was het dus best wel stoer om 'politie' te zijn.

In Beat Cop ben je zo'n politieman. Je kruipt in de huid van Jack Kelly, een voormalig detective (rechercheur) die als wijkagent z'n naam moet zuiveren en tegelijkertijd genoeg geld moet verdienen om z'n alimentatie te kunnen betalen.

Chocolade-tietjes

In de omschrijving van de game wordt onder meer de 'zwarte humor' genoemd, maar uitspraken als 'lekkere negerinnetjes met chocolade-tietjes' vallen wat mij betreft niet onder deze categorie. Dat de fucks en dicks over tafel vliegen, zal mij aan m'n oversized luie Afro-reet roesten, maar dat elke dief die ik arresteer een donker kleurtje heeft, bevalt me toch een stuk minder. Als je racisme in de jaren 80 een cliché wil noemen, is deze game behoorlijk clichématig. Kijk dan ook niet vreemd op als je een Hebreeuws volksdeuntje hoort als je een winkel binnen loopt. De game wil daar slechts mee suggereren dat dit aggenebbis tokootje gerund wordt door een sjacherende joodse schlemiel met een mesjogge ponem.

Maat vermoord

Dat gezegd hebbende, is Beat Cop qua gameplay helemaal niet zo verkeerd. Dennis en Wouter merkten dan ook terecht op dat ik voor deze rubriek nog nooit zo lang achter elkaar aan het spelen ben geweest (zij hebben me natuurlijk nooit thuis in bed bezig gezien met New Style Boutique 3 op de 3DS).

Het spel is verdeeld in dagen, waarin je 's ochtends van de chief hoort hoeveel parkeerbonnen je uit moet schrijven en gedurende de dag komt er nog van alles op je pad. Als je aan de game begint en denkt effe rustig te kunnen acclimatiseren, kom je bedrogen uit, want al op dag 1 wordt je maatje vermoord, waarmee je naast het zuiveren van je naam nóg een overkoepelende opdracht hebt: het vinden van de moordenaar van deze Fat Mike. Aan het eind van elke dag wordt de balans opgemaakt. Heb je genoeg bonnen uitgedeeld, genoeg mensen geholpen en genoeg ad hoc opdrachten uitgevoerd? Zo ja, dan verdien je boven op je dagelijkse salaris wat extra. Zo nee, dan lever je verplicht de helft van je salaris in.

Good cop/bad cop

Omdat je per se genoeg geld moet verdienen om verder te mogen in het spel (anders word je na vier dagen ontslagen), ligt corruptie op de loer. Laat je je omkopen door die dame die onder haar parkeerbon wil uitkomen? Doe je een boodschap voor de louche eigenaar van een pizzatent (alle Italianen zijn natuurlijk maffiosi)? Knijp je een oogje dicht bij een mishandeling in een seksshop?

Het is aan jou, en deze good cop/bad cop-dimensie geeft de game echt wel iets extra's, en het pixelachtige uiterlijk dat sterk aan de Police Quest-games van zo'n veertig jaar geleden doet denken, is eveneens genieten voor de retro-liefhebbers.

Maar of Beat Cop jongens en meiden van déze tijd gaat verleiden om later als ze groot zijn bij de politie te gaan, lijkt mij zeer twijfelachtig. Nee joh, die weten wel iets leukers: die worden influencer! ✖



'Koop een megadoos donuts en krijg korting voor een bypass.' Hier kan ik als bijschriftenmaker niet overheen natuurlijk.

FLORIANS

HARDWAREHOEK

CHECK DE HARDWAREHOEK OOK OP PU.NL



Florian geeft zijn ogen eens goed de kost deze maand en gaat aan de slag met de LG C9 – de beste game-tv van het jaar – en naar twee belachelijk vette 49 inch grote ultrawide-schermen van LG en Dell.

RUBRIEK HARDWAREHOEK

LG

BESTE GAME-TV VAN 2019: LG C9

ALS JE REGELMATIG MIJN HARDWARE-ARTIKELEN LEEST, WEET JE ZO ONDERHAND WEL DAT JE VOOR EEN OLED-TV MOET GAAN. DIE VAN LG ZIJN ALTIJD EEN GOEDE KEUZE; NIET VOOR NIETS HALEN ALLE FABRIKANTEN HUN OLED-PANELEN BIJ HEN VANDAAN. VOOR 2019 ONDERSCHEIDT LG ZICH VAN DE CONCURRENTIE DOOR HDMI 2.1-SUPPORT EN DAAR MAG JE ALS GAMER HEEL VROLIJK VAN WORDEN.



Dankzij hdmi 2.1 is onder meer 4K bij 120 fps mogelijk, maar ook 8K-content en nog hoger is geen probleem. Vet als je een dikke game-pc hebt, maar met een beetje mazzel geldt dat straks ook voor de next-gen PlayStation en Xbox.

Daarnaast biedt hdmi 2.1 bepaalde features, zoals Automatic Low Latency Mode (ALLM) en Variable Refreshrate (VRR). ALLM zorgt ervoor dat de tv altijd automatisch de settings aanpast naar Game Mode, zodat je de minste vertraging hebt. Rond de 12 ms op de LG C9 in elke resolutie en zelfs met hdr; voor een monitor niet heel snel, maar top of the bill voor een tv.

VRR is een soort Freesync of G-sync, waarbij de refreshrate van de tv gelijk loopt met de videokaart in je pc. Hierdoor heb je minder last van framerate-drops en wordt screen tearing onmogelijk. Pc-gamers genieten hier al jaren van op goede monitoren, maar de Xbox One X heeft ook al ondersteuning voor VRR, en de next-gen consoles eveneens, dus wordt het steeds belangrijker dat ook tv's VRR ondersteunen.

LG C9 55 INCH: € 2299,-
LG C9 65 INCH: € 3299,-
LG C9 77 INCH: € 7499,-

HARDSTE HARDWARE VAN DE MAAND

Future proof

LG is de enige dit jaar die vier volwaardige hdmi 2.1-inputs op z'n oled-lijn heeft, en alleen dat al maakt de LG C9 de beste game-tv van 2019 en tevens behoorlijk future proof. Je kunt eventueel ook voor de LG E9 of W9 gaan; het verschil zit puur in het design. De panelen zijn verder exact hetzelfde. Oled is sowieso the way to go, maar dankzij de hdmi 2.1-support is het een no-brainer dat het een LG moet worden dit jaar!

DELL / LG

DELL U4919DW EN LG 49WL95C

VORIG JAAR HAD IK DE REUSACHTIGE 49INCH-MONITOR VAN SAMSUNG OP M'N BUREAU STAAN. IK WAS ENORM ONDER DE INDRUK VAN HET GIGANTISCHE OPPERVLAK, MAAR DAAR HIELD HET WEL EEN BEETJE MEE OP.

Het probleem was dat de verticale resolutie van 5120 x 1080 te laag was. Het werd een pixelachtig zooitje. We zijn nu een jaar verder en zowel Dell als LG hebben een eigen 49inch-curved ultrawidescherm uitgebracht, die het probleem van de resolutie oplossen. Beide monitoren hebben namelijk een resolutie van 5120 x 1440 en dat maakt een wereld van verschil. Het is nu werkelijk alsof er twee 27inch/1440p-monitoren voor je staan, maar dan zonder randen van het scherm in het midden! En ja, dat is geil.

De LG-versie is iets mooier afgewerkt en heeft met 5 ms een iets lagere responstijd dan de 8 ms van de Dell-monitor, maar verder is er weinig verschil. De panelen zijn hetzelfde en uiteindelijk moet je gewoon uitzoeken voor welke je de beste deal kunt krijgen.

Voor zowel games als normaal Windows-gebruik zijn er maar weinig monitoren die dezelfde immersie bieden, maar daar betaal je uiteraard wel voor! ✖



DELL U4919DW: € 1199,-
LG 49WL95C: € 1499,-





HEBBEN HEBBEN HEBBEN! OCULUS QUEST

Hoewel Ed en Eelko me al drie keer in paniek hadden gevraagd waar de VR View voor deze maand in godsnaam bleef, heb ik tot het laatste moment gewacht. Dat had niets met luiheid te maken [da's dan ook voor het eerst! – Ed], maar omdat ik wist dat de gloednieuwe Oculus Quest onderweg was.

Het had maar weinig gescheeld of ik had dit artikel naar volgende maand moeten tillen, maar letterlijk de avond vóór de ultieme deadline kwam de VR-headset dan toch binnen. Nachtje doorhalen dan maar! De Oculus Quest moet het gat tussen de instap-Oculus Go en de toch wel vrij hardcore Oculus Rift opvullen. Dit is dus niet de opvolger van de Rift; die komt pas aan het eind van dit jaar uit onder de naam Rift S. De Quest gebruikt echter veel van de nieuwe technieken die gepland staan voor de Rift S en is hierdoor toch behoorlijk next-gen te noemen. Sterker nog, de Quest is op vele punten een stuk beter dan de huidige Rift.

Stel je voor dat je Rift-games kunt spelen op een VR-headset met volwaardige motion controllers, terwijl je geen pc meer nodig hebt en dus geheel draadloos bent en ook geen externe camera's nodig hebt, aangezien de headset dat allemaal zelf voor z'n rekening neemt. Dat is exact wat de Quest doet! Voeg daar aan toe dat deze headset veel lichter en dus comfortabeler is dan de Rift en ik ben serieus onder de indruk.

Gamechanger

Het is bizar hoe dicht de Quest bij de ervaring van de Rift komt. De Quest is bedoeld om een gat op te vullen, maar zolang de Rift S er nog niet is, ligt de VR-experience bijna op één lijn met de huidige Rift. Ik zou je op dit moment zelfs aanraden om de Quest te halen in plaats van de Rift. Ja, door het gebruik van een dikke game-pc zijn er zwaardere games mogelijk, of zijn iets meer details zichtbaar, maar het verschil is minder groot dan ik dacht en het feit dat de Quest compleet standalone is en bovendien draadloos, is oprecht een gamechanger.

De afgelopen jaren heb ik de Rift en HTC Vive ontzettend vaak op m'n hoofd gehad en hoewel een aantal games me zeker enigszins heeft kunnen neppen en m'n brein heeft meegenomen naar een andere plek, ben ik me altijd bewust van de kabels die aan m'n hoofd hangen. Zo weet je door de verbinding naar je pc eigenlijk ook altijd waar je precies bent. Het is echter een serieuze mindfuck om nu dezelfde games met de Oculus Quest te spelen, waarbij ik daadwerkelijk 'vrij' kan rondlopen en na een tijdje absoluut niet meer weet welke kant ik eigenlijk op sta te kijken. Het werkt echt mee aan de illusie van VR – fantastisch!

Intens gelukkig

Inside-out tracking werkt als een malle en doet niet onder voor tracking met externe camera's. Je kunt ook nog steeds een veilige ruimte aftekenen, waardoor je wordt gewaarschuwd als je tegen een object in de kamer dreigt aan te lopen. In tegenstelling tot de Oculus Go of andere standalone VR-headsets is de VR-ervaring met de Quest geen downgrade ten opzichte van de Rift. Het eerste uur was ik vooral flabbergasted en snapte ik niet hoe dit überhaupt mogelijk is, maar daarna was ik vooral intens gelukkig. Wat een VR-headset, wow!



MINPUNTEN?

- De batterijduur is helemaal kut: met 2 à 3 uurtjes is de fun wel voorbij.
- Ik ben geen fan van de gebruikte lenzen, die zijn opgebouwd uit ringen. Dat zorgt voor minder screendoor-effect, maar maakt tekst te wazig.
- De Quest-controllers liggen door het verplaatsen van de 'tracking-ring' naar de bovenkant iets minder goed in de hand dan de Touch-controllers.
- Hij is nog steeds veel te duur voor de massa: € 449,- voor de 64GB-versie, terwijl de 128GB-variant € 549,- moet kosten.

THE LAST OF US-BEATER?

DAYS G

Volgens Graddus heb je met een goeie open-wereldgame te maken als je met de laatste missie zou kunnen beginnen, maar dat expres niet doet omdat je eerst alle sidemissies en collectibles wilt afvinken. Is Days Gone zo'n game?

Ik kruip niet graag in de slachtofferrol, maar aangezien dat anno 2019 helemaal hot en happening is, probeer ik het voor de grap ook een keer. Komt ie he? 'Als oudere hardcore gamer heb ik het niet makkelijk; alles moet online, terwijl ik juist een fysieke gameverzameling wil. Alles moet worden overgoten met een politiek correct social justice-sausje, terwijl ik juist van harde, tactloze grappen hou. En de nieuwste trend: alles moet multiplayer, terwijl ik juist op epische singleplayer-avonturen kick.' Wat dat betreft komt Days Gone precies op het goeie moment.

Pizza Hawaii

Jazeker, dit is typisch zo'n game waar je effe lekker voor gaat zitten. Een lijvige singleplayer-sandbox met een heerlijke opbouw, waar je om tien uur 's ochtends aan begint en het voor je het weet opeens half acht 's avonds is en je maar een pizza Hawaii met extra mozzarella bestelt omdat je geen zin hebt om te koken, maar vérder wil.

Het verhaal is inmiddels bekend: hoofdrolspeler Deacon St. John verliest zijn vriendinnetje Sarah bij de start van de pandemie en leeft samen met z'n maat Boozer een teruggetrokken bestaan in de Noord-Amerikaanse bossen. Dat gaat op zich prima; het duo weet de Freakers (zombies in Days Gone-taal) het grootste deel van de tijd te ontwijken en op hun motoren doen ze allerlei klusjes voor de nabijgelegen survivor-kampen. Op een dag raakt Boozer echter ernstig gewond bij een aanval van de gestoorde Drifter-clan. Deacon staat er plotseling alleen voor, maar gelukkig is het een taaie rakker!

Simpele man

Eerlijk is eerlijk: Days Gone is geen Pulitzer-proza, maar meer een kleinschalig, persoonlijk boeketromannetje over een simpele man en zijn gevecht om te overleven. Wat overigens niet wil zeggen dat het verhaal niet goed in elkaar steekt. Met elke missie, hoe lullig ook, ontdek je meer over de fascinerende wereld van Days Gone, terwijl Sam Witwer (ook wel bekend als Starkiller uit Star Wars: The Force Unleashed) een overtuigende Deacon St. John neerzet. Sowieso zijn bijna alle personages echte characters en wordt er prima geacteerd.

Het best aan Days Gone is nochtans z'n rauwe, levende wereld. De map is niet eens zo groot, maar doordat er overal wel een questmarker staat, voelt het nooit saai of leeg aan. Zelfs de fillercontent is perfect geïntegreerd. Er zijn Freaker-nesten die je moet

ONE

REVIEWS

uitroken zodat je kunt fasttravellen, nederzettingen van de evil Nero-coöperatie die een upgrade voor je health of stamina bevatten en er zijn meer collectibles dan in het huis van een hoarder.

Moment suprême

Het is tof om de wereld te verkennen. Ik heb denk ik nog nooit zulke mooie videogame-naaldbomen gezien (geloof me, als naaldbomen-fan let ik daar altijd extreem goed op) en het sicke is dat je elk moment kunt worden verrast door een doorgedraaide hillbilly, loslopende wilde wolf of het ergste: de Freaker-horde! Goed speuren naar ammo en crafting materials is dan ook een must – op het moment suprême wil je niet met alleen een houten stok en een flesje kerosine in je handen staan. De rest van je gevonden voorwerpen kun je verkopen in een van de kampen, om met de opbrengst vervolgens je wapens of motor van een upgrade te voorzien.

Deze gameplay-loop bevalt mij zeer goed, al »







FAVORIETE VIDEOGAMEVIJAND

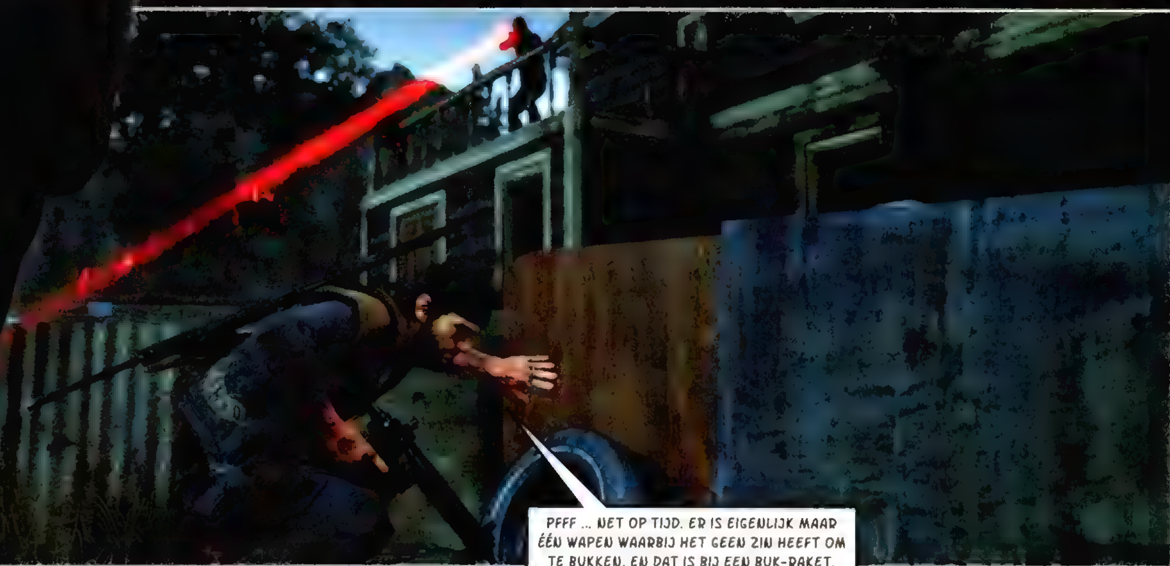
Ze leken over hun hoogtepunt heen, die zombietjes, gepasseerd ten faveure van nazi's en mechs. Maar met onder meer de remake van Resident Evil 2, World War Z én Days Gone zijn de ondoden bezig aan een heuse revival. Langzamerhand worden ze weer videogamevijand nummer 1! Ik begrijp wel waarom; het zombievirus kan iedereen treffen, van alle rangen, standen en kleur – je kwetst er dus geen bevolkingsgroepen mee. Bovendien hebben zombies een stuk meer karakter dan – pak 'm beet – robots. Die schattige, holle blik, vlak voordat je hun hersenpan inbeukt met een veel te grote ijzeren staaf – *ah koetsjie-koetsjiekoe*. Dus, ondood? Absoluut. Dood? Zeker niet!

» geldt het waarschijnlijk niet voor iedereen. Het tempo ligt namelijk laag, héél laag. Zo waren er momenten dat ik letterlijk tien minuten alleen maar gebouwen en autowrakken aan het doorzoeken was zonder dat ik één zombie tegenkwam. En ook script-technisch is Days Gone een slow burner. Voor de ADHD-gevoelige Fortnite-generatie waarschijnlijk een dealbreaker, voor mij juist een dikke plus.

Rake klappen

Het is meestal aan te raden om de confrontatie uit de weg te gaan; kogels zijn immers schaars en je slagwapens breken al na een paar rake klappen. Zodoende maak je voortdurend de afweging of het de moeite loont om tot aanvallen over te gaan. Gelukkig zit er een uitstekend werkend stealth-systeem in de game.

Heeft Days Gone dan echt geen minpunten? Toch wel. Zo kom je de bijna onvermijdelijke open-wereldbugs tegen, zoals pop-up, een inkakkende framerate, en soms waren wapens niet meer te selecteren. Bij





De zombies raakten compleet in de war omdat hij z'n petje achterstevoren had opgezet.

Martin, die de game ook heeft gespeeld, crashte de game zo hard dat de titel veranderd had kunnen worden naar 'Save Game Gone'. Niet fijn natuurlijk, en dat kun je ook zeggen over de willekeurige events, want die sniper die je steeds van je motor afknalt, of die groep baddies die je gevangen neemt, ken je na 37 keer wel. Maar het belangrijkst waar je na een aantal uur tegenaan zult lopen, is de eentonigheid van de missies: op een gegeven moment heb je wel genoeg Freaker-nesten in de hens gestoken en kampen uitgemoord. Misschien had Bend Studio wat meer moeten focussen op de afwisseling van deze missies dan de lengte van de game, want dat had deze titel nog fijner gemaakt.

"Op een gegeven moment heb je wel genoeg Freaker-nesten in de hens gestoken en kampen uitgemoord."

weetje • weetje

Tijdens mijn preview een paar weken terug viel het me al op: Deacon kan niet zwemmen! Of de stoere biker inmiddels zijn zwemdiploma A heeft gehaald? Ik ben bang van niet ...

Het irritantst zijn uiteindelijk de láááñge laadtijden ... Soms staar je echt een halve minuut naar een zwart scherm. Ik realiseer me heus wel dat Days Gone een zware game is en zodoende een aanslag op non-Pro PS4's, maar laat spelers daar dan niet de dupe van zijn.

Alleen maar jaloers

Overall ben ik echter onder de indruk van Days Gone. Nee, het is geen The Last of Us-beater en de trage gameplay is niet voor iedereen weggelegd, maar Sony poept hier toch maar mooi weer een exclusive uit waar Microsoft alleen maar jaloers op kan zijn. Daarbij is het voor mij een bevestiging dat dit soort epische singleplayergames nooit helemaal mogen verdwijnen – al moet ik zeggen dat een beetje zeuren vanuit de slachtofferrol me stiekem ook best goed bevalt. ✪



Het mobiele flitsteam had nog steeds niet door dat de weg al drie jaar afgesloten was.

SCORE 86

De spanningsboog staat niet altijd even strak en het verhaal mist The Last of Us-achtige epiek, maar ben je op zoek naar een dik singleplayer-avontuur voor tijdens de lange lenteavonden, dan is Days Gone een must-have.

GRADDUS



Het is misschien niet de grootste spelwereld, maar er is gelukkig wel superveel te doen!

25 UREN



BASICS
SURVIVAL-ADVENTURE
SIE BEND STUDIO / SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT
1 SPELER
OUT NOW

PS4 | XBOX ONE | SWITCH | PC | REVIEW

KEIHARD DE LEKKERSTE

MORTAL KOMBAT 11

GOLD AWARD

In de coverview van vorige maand ging Florian los op een alpha-code van Mortal Kombat 11, en daar werd ie behoorlijk vrolijk van. Inmiddels heeft ie de volledige versie gecheckt en die grijns blijft in z'n smoel gebeiteld.



Na mijn eerste speelsessie wist ik dat het met de basis van MK11 wel goed zat, maar in die alpha-code kwam ik nog niet zo veel gameplay tegen. Nu ik vele tientallen uren in de finale game heb gestopt, durf ik gerust te stellen dat dit de beste MK-game van de afgelopen twintig jaar is en dat ontwikkelaar NetherRealm een meesterwerk heeft afgeleverd!

Perfect afgestemd

Nooit gedacht het over de Tutorial Mode te gaan hebben in een MK-game, maar die is in dit geval zeker het vermelden waard. Ik heb nog nooit zulke uitgebreide tutorials gezien in een fighting game en ik heb er heel wat aangename en leerzame uurtjes in zitten.
Het is alsof NetherRealm de gedachte had iedereen de tools te geven om een pro te worden. De gameplay wordt goed uitgelegd en je zult alles moeten masteren om alle tutorials te halen. Elke keer legt de game je een onderdeeltje uit, toont je vervolgens een voorbeeld van hoe het moet en geeft je daarna de mogelijkheid het na te doen. Het begint simpel met hoe je moet bewegen en blocken, maar al snel ben je bezig met Special Moves, combo's, Stage Moves, Fatality's, Brutality's en X-ray Moves.

Bijgeschaafd

Nadat je je skills op deze manier hebt bijgeschaafd, is het supervet om je zojuist geleerde moves uit te proberen in de game. Als kers op de taart zijn er buiten de standaard tutorials ook nog de Character Tutorials. Dat zijn een soort 'best ofs', waarbij je te zien krijgt waar de characters in uitblinken en of ze aansluiten op je speelstijl. Zo kwam ik erachter dat bepaalde characters veel toffer zijn dan ik in eerste instantie dacht.
Ik ben normaal gesproken de eerste die tutorials skipt, maar in het geval van MK11 heb ik ervan genoten en daadwerkelijk een shitload geleerd. Een dikke aanrader dus!

> **"Er komt geen einde aan en dat is mooi, want dat wil je ook niet."**

Tijdlijnen

Net als in de vorige delen zit er een Story Mode in MK11. Het is één verhaal, maar in elk hoofdstuk speel je met een ander personage en in sommige hoofdstukken kun je kiezen tussen characters. Zo komen alle helden uit de game langs en zitten er zelfs MK-personages in het verhaal die helemaal niet speelbaar zijn. Het is een feest van herkenning voor fans van de serie en een perfecte introductie voor nieuwe spelers.
Er wordt in de Story Mode gespeeld met verschillende, door elkaar lopende tijdlijnen. Zo kom je personages uit verleden, heden en toekomst tegen, die het ook nog eens met elkaar aan de stok hebben. Er zijn characters die zich hebben aangesloten bij de ultieme bad guy, en dat zijn 'evil twins' van de characters die we allemaal kennen. Het verhaal hangt aan elkaar van bizarre gebeurtenissen en wtf-momenten, maar het is ontzettend vermakelijk en


Zo te zien had Ajax beter Raiden kunnen kopen dan Kjell Scherpen.



wordt net als de rest van de game met een grote knipoog gepresenteerd.

Towers of Time

Naast de Story Mode en Tutorial Modes zijn er de standaard Local-, VS-, Tournament- en Online-modes, maar ook de Towers zitten er weer in. Hier is de gameplay in elke battle weer anders omdat de spelregels steeds worden aangepast.

Zo mag je in sommige gevallen niet blocken, springen en special moves doen, of word je automatisch aangevallen door rondvliegende missiles, zijn tegenstanders sterker door een schild, kunnen ze niet worden geraakt door uppercuts et cetera. De variatie is gigantisch, waardoor elke Tower battle een uitdaging op zich is.

> **weetje • weetje**
>
> *Ed Boon grapte via Twitter naar het ESRB dat hij er van uitging dat MK11 een 'Everyone'-rating zou krijgen, oftewel geschikt voor alle leeftijden. Het ESRB reageerde droog met de tekst: "C'mon Ed ..."*

De Klassik Towers blijven hetzelfde, maar er zijn ook Towers of Time die elke dag worden vervangen. De game verleid je om de Towers te 'beklimmen' door je lekker te maken met vette unlocks, zoals nieuwe moves, outfits en wapens, die dus maar voor een korte tijd beschikbaar zijn en misschien pas dagen later opnieuw verschijnen. Daarnaast verdien je met alles wat je doet in de game Koins, die je weer kunt inwisselen in de Krypt.

De Krypt

Yup, de Krypt is weer terug en deze keer heeft NetherRealm er een flinterdunne action-adventure game van gemaakt, waar je in third-person doorheen loopt. Verspreid over de Krypt liggen er kisten die je met je verdiende Koins kunt openmaken, waardoor je content unlockt. Denk aan nieuwe moves, wapens, outfits, Fatality's, Brutality's en artwork.

De Krypt is groot en er valt veel te ontdekken, inclusief de nodige geheimen, zoals dat hoort in een MK-game. Je hebt een hoop Koins nodig om alles te unlocken en net als je denkt dat je bijna klaar bent, krijg je de mogelijkheid de tijd terug te draaien, waardoor eerder geopende kisten opnieuw kunnen worden geopend. Er komt geen einde aan en dat is mooi, want dat wil je ook niet.

Movie Grain

MK11 ziet er verbluffend goed uit, al moet ik over één dingetje effe zeiken. Vooral in de filmindustrie wordt regelmatig gewerkt met wat ze 'movie grain' noemen, een soort minuscule zwarte puntjes in het beeld die sfeerverhogend zouden moeten werken. In MK's Story Mode-filmpjes is movie grain wel op z'n plaats, maar het effect zit ook in de X-ray Moves, Fatality's en Brutality's, en daar ben ik er geen fan van. De gameplay zelf maakt namelijk terecht géén gebruik van dit effect en daardoor is de overgang van gameplay naar filmpjes in de battle te groot. In de alpha-code op een full-hd-tv viel me dat niet zo op, maar op een dikke 4K-hdr-oled des te meer. Daarnaast duren een paar van die X-ray Moves te lang, waardoor de snelheid uit de battle wordt gehaald. Al deze moves zijn weliswaar spectaculair, maar na ze tientallen keren te hebben gezien, gaat het vervelen. Na een aantal uur spelen word je als het ware een beetje immuun voor alle grofheid in de game, maken de moves minder indruk en wil je eigenlijk gewoon knokken zonder die onderbrekingen.

Geen MK X-2

MK11 is de game geworden waar ik op hoopte. NetherRealm heeft de beste elementen uit de vorige delen gehaald, de stijl en graphics naar het niveau van huidige games getild en er een extra laagje polish aan toegevoegd. Tel daar de toffe customization-opties bij op (waar ik over heb verteld in de coverview van vorige maand) en MK11 is de meest uitgebreide MK-game ooit gemaakt.

Laat vooral duidelijk zijn dat dit geen MK X-2 is, maar een echt nieuw deel met wat aanvoelt als oneindig veel content.

Op wat kleine schoonheidsfoutjes na weet ik oprecht niet hoe NetherRealm deze game nog beter had kunnen maken! ✪



SCORE 91

Het is knap hoe NetherRealm zo'n oude serie steeds weer interessant weet te maken voor het grote publiek, en met deeltje 11 zelfs een van de beste Mortal Kombat-games ooit aflevert!

FLORIAN



Je hebt zo'n 100 uur nodig om alles te unlocken en alle kisten in de Krypt te openen. Je kunt dat verkorten met microtransacties, maar waarom?

100 UREN



BASICS

FIGHTING
NETHERREALM / WARNER BROS.
1-2 SPELERS
OUT NOW

EEN VROEGTIJDIG, MIERZOET TOETJE

EARTH DEFENSE FORCE IRON RAIN



Als er één gameserie is waar Samuel zo'n irritante, arrogante en betweterige 'je hebt er vast nóóit van gehoord'-houding van krijgt, dan is het de Japanse low-budget-shooter Earth Defense Force wel. En daar is nu een nieuw deel van uit, dus we proberen Sam nu zo veel mogelijk te vermijden.

REVIEW PS4

Dit is een vriendelijke herinnering dat de Earth Defense Force franchise fenomenaal is en dat je het moet spelen. De release van Iron Rain is daar een goed excuus voor, hoewel het in feite een spin-off is. De kern-gameplay is immers hetzelfde als in de hoofdgames: schieten, ontwijken, herladen, herhaal. En nee, het heeft niet de balans en agressie van DOOM, of de tactiek en geweldige AI van Halo, maar het heeft wél duizenden gigantische mieren. En ufo's. En kolossale kaiju. En belachelijke wapens. En volledig vernietigbare steden. En al die dingen gebeuren meestal ook nog eens allemaal tegelijk. Earth Defense Force is een speelbare B-film; een film die kwantiteit boven kwaliteit verkiest en daarmee een volledig éigen kwaliteit weet te behalen.

Staar je dus niet blind op de simplistische graphics of de schijnbaar eentonige actie, want Earth Defense Force is méér dan de som der delen. Er gaat werkelijk niets boven orde scheppen in de chaos terwijl de vele afgeschoten spinnenpoten en neerstortende flatgebouwen voor een heerlijke dip in de framerate zorgen. En ja, dat bedoel ik volledig positief.



weetje • weetje

Nieuw is het feit dat je één keer per level een 'Overdrive' kunt gebruiken, die jou (afhankelijk van je klasse) tijdelijk sneller en destructiever maakt, en je zelfs kan healen.

Enterhaak

Toch blijft Earth Defense Force natuurlijk wel een smaakding, mede omdat je niet van iedereen kunt verwachten dat ze de satire inzien van productiewaarden die 'expres' laag en Japans zijn, bijvoorbeeld. En dat is het mooie aan Iron Rain: het probeert aantrekkelijker te zijn voor (vooral westerse) nieuwkomers door een iets substantiëler verhaal en mooiere graphics. Iron Rain is gemaakt met de Unreal Engine 4, en dat is vooral te merken aan de fraaie belichting.

Ook qua progressie doet Iron Rain dingen anders. In de hoofdgames moet je nieuwe wapens en bepantsering-upgrades oppakken als die door gedode vijanden zijn gedropt, maar hier ontgrendel je wapens gewoon door de levels uit te spelen (en bepantsering-upgrades kun je gewoon 'kopen').

Mijn favoriete nieuwe toevoeging is het Prowl Rider-harnas, wat in feite gewoon een nieuwe klasse is. Niet alleen geeft het je een enterhaak waarmee je jezelf naar gebouwen en vijanden kunt trekken – en enterhaken maken élke game beter – maar het laat je ook gigantische geleedpotigen berijden, zodat je de buitenaardse insecten een koekje van eigen deeg kunt geven. Awesome is een understatement.



Ook bij mieren is 'op alle slakken zout leggen' synoniem voor mierenneuken.



weetje • weetje

Voor de eerste keer in een EDF-game moet je het ook tegen menselijke vijanden opnemen! De Kindred Rebellion is een terroristische factie bestaande uit voormalige EDF-leden.

Moeheid

Elk voordeel lijkt echter z'n nadeel te hebben. De mooiere graphics zorgen er bijvoorbeeld voor dat de houterige animaties meer dan ooit opvallen, de framerate óók op minder drukke momenten inkakt (zelfs op een PS4 Pro) én er minder vijanden tegelijkertijd op het scherm weergegeven kunnen worden dan in de hoofdgames. En vooral dat laatste vind ik persoonlijk toch wel afdoen aan de charme van EDF.

Het raarst vind ik echter dat het uitstekende Earth Defense Force 5 nog geen halfjaar geleden is uitgekomen, waardoor niet alleen de kwalitatieve verschillen extra opvallen, maar ik ook een lichte vorm van franchise-moeheid proef. Zonde.

Dat gezegd hebbende is Iron Rain een véél betere alternatieve kijk op de serie dan EDF's eerste spin-off: Insect Armageddon, én heb ik met alleen al het Prowl Rider-harnas dusdanig veel plezier gehad dat ik hoop dat EDF 6 het concept volledig jat.

Ik ben hoe dan ook blij om te zien dat zelfs een experimentele Earth Defense Force nog steeds iets is wat ik op hipsterachtige wijze aan iedereen kan aanraden.



weetje • weetje

Online is Iron Rain met zés man co-op te spelen. Tevens is er een (vermakelijke, maar allesbehalve wereldschokkende) Horde-achtige Mercenary-modus, waarbij twee teams strijden om de meeste punten.



SCORE 79

De glimmende graphics en het handjevol nieuwe ideeën weten van Iron Rain een verfrissende EDF-game te maken, al weet het dat hypnotiserende plezier van de hoofdgames nooit te overtreffen. En waarom is het eigenlijk al zo kort na Earth Defense Force 5 uitgebracht?!

SAMUEL



Je moet in een uurtje of 20 wel door alle 52 missies heen kunnen blazen.

20 UREN



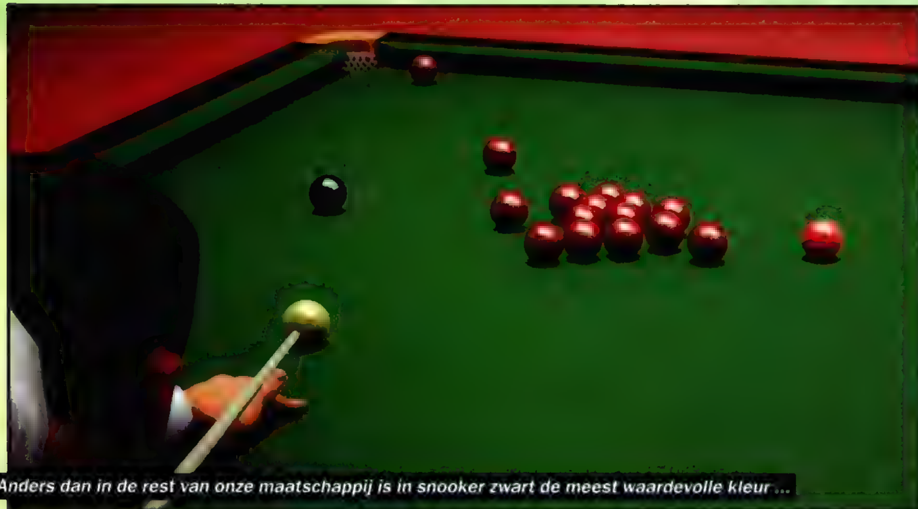
BASICS

ACTIE
YUKE'S / D3PUBLISHER
1-2 SPELERS
OUT NOW

REALISTISCHE BALLEN

SNOOKER 19

Sinds hij in Amsterdam ging wonen en serieus ging spelen én trainen, is Dennis verslingerd aan de pooltafel. We moeten dan ook toegeven dat hij een aardig balletje kan stoten, dus krijtte Wonderspons z'n virtuele keu voor een potje Snooker 19.



Anders dan in de rest van onze maatschappij is in snooker zwart de meest waardevolle kleur ...

Hoewel pool redelijk is ingeburgerd in Nederland (iedereen speelt weleens een potje, maar bijna nooit met de échte regels), gaat die vlieger voor snooker niet op. Het aantal kroegen met een snookertafel is gering, en het zijn dus vooral de echte liefhebbers van dit behoorlijk trage, maar zeer strategische spel die de plaatselijke snookertenten ervoor opzoeken.

Niet zo veel mensen zullen dus uit hun dak zijn gegaan bij het nieuws over de release van Snooker 19, en dat is best jammer. Want hoewel er genoeg puntjes van kritiek zijn, is dit een dijk van een game en dat is vooral te danken aan de uitstekende physics en de prachtige graphics van de ballen en tafels. Het maakt de game ontzettend realistisch.

Ontwikkelaar Lab42 is zelfs zo doorgeslagen dat er na verloop van tijd krijtsporen op het laken ontstaan. En geloof me, dat is normaal gesproken wat je niét wilt, maar op die manier laten ze wel zien dat ze dondersgoed weten hoe dit allemaal in het echt werkt.

> **"Zo gedetailleerd als de tafels, keus en ballen zijn, zo afstotelijk zien de snookeraars eruit."**

Helpende hand

Omdat hyperrealisme niet voor iedereen is weggelegd, is er voldoende visuele hulp. Natuurlijk kun je dat als hardcore speler allemaal uitzetten, maar aangezien snooker an sich al pittig genoeg is (wat zijn die gaten toch verdomd klein vergeleken met pool) zijn er hulplijnen waarmee je van tevoren ziet waar ballen ongeveer belanden als je stoot. Hoe hárd je moet stoten (kwestie van de keu met de stick heen en weer bewegen) en hoeveel effect je moet gebruiken, is iets wat je zelf moet uitvogelen. Maar goed, op een gegeven moment wil je die helpende hand natuurlijk uitzetten.

Slicke presentatie

Omdat snooker vaak wordt gezien als een ouwe-lullenspel en vooral jongere liefhebbers gewend zijn aan de vaak slicke presentatie van de game op bijvoorbeeld BBC, is dat ook precies de insteek die ontwikkelaar Lab42 heeft gekozen. Tussen de beurten door schakelt de camera naar bekende standpunten zoals je die ook op tv ziet, en ook de bekende Eurosport-presentatoren Neal Foulds en David Hendon zijn van de partij. Tof is dat Lab42 de officiële World Snooker Association-licentie in handen heeft, zodat je aan de slag kunt met goden als Jimmy White, Stephen Henry en 's werelds allerbeste speler ooit: Ronnie O'Sullivan (een persoonlijk held van mij).

Lelijke koppen

Waar Lab42 minder in slaagt, is de representatie van de spelers zelf. Zo gedetailleerd als de tafels, keus en ballen zijn, zo afstotelijk zien de snookeraars eruit. Met de animatie is weliswaar niets mis – het aanleggen, stoten en de maniertjes van de spelers zijn subliem – maar dat kan dus niet van hun koppen worden gezegd; ze lijken zo uit een PS2- of oude Xbox-versie te komen. Toch kan ik daar best overheen stappen, want Snooker 19 speelt gewoon verdomd goed en weet dat speciale gevoel aan een snookertafel perfect te pakken. Het is jammer dat er geen poolvariant in de game zit, maar nu Lab42 heeft bewezen liefde voor de sport te hebben, krijgen ze hopelijk ook de 9-ball- en 8-ball-licentie in handen.



weetje • weetje

Snookerlegende Ronnie O'Sullivan heeft een keer een VR-versie van een snookergame gecheckt. Hij was zo onder de indruk van het realisme dat hij op de tafel probeerde te leunen en vervolgens snoeihard op zijn bek ging. 'Prima televisie', en zo gevonden via Google.



Wat is de overeenkomst tussen een voetbal keihard in je kruis en 5-punters bij snooker? Blauwe ballen in de zak.

SCORE 84

Dit is de meest realistische snookergame ooit: het speelt allemaal ontzettend intuïtief en lekker soepel. Dus als liefhebber moét je Snooker 19 in huis halen. Wel jammer dat er geen poolvariant in zit.

DENNIS



Met de carrièremodus ben je na 10 uur wel klaar, maar dankzij alle andere leuke spelvarianten kun je blijven spelen tot Snooker 20.

10+ UREN



BASICS

SIMULATIE
RIPSTONE
2 SPELERS / ONLINE
OUT NOW

WANKI ZERO: LASTIG BEGINNEN

ZANKI ZERO LAST BEGINNING



REVIEW

PS4 | PC

Als je op hoge poten binnen komt stormen, iets roept over een game die niemand kent en begint te smijten met gekke woorden als 'Monokuma' en 'Danganronpa', dan moet het wel iets speciaals zijn, toch? Dat dacht Simon in elk geval ...



Soms is het best leuk appen met onze hoofdredacteur Martin. Voornamelijk als ie gifjes van vallende pinguïns stuurt, of als ie weer eens in Las Vegas zit en ik om drie uur 's nachts een appje krijg of ik aan wil schuiven bij (ons favoriete kaartspelletje) Black Jack Switch. Hij is dan standaard te dronken om te beseffen dat ik daar niet midden in de nacht voor in het vliegtuig ga stappen óf om te snappen dat het zelfs hypothetisch gezien minstens 20 uur duurt voordat ik daadwerkelijk aan zou kunnen schuiven, maar het gebaar wordt gewaardeerd. Toch gaan niet álle app-gesprekken met Martin van een leien dakje ...

Cultuurbarbaren

"Luister, ik MOET twee pagina's krijgen voor Zanki Zero."
"Hahahahaha"
Twee dagen stilte ...
"Zijn we cool over die twee pagina's?"
"Wacht, was je serieus? What the fuck is Zani Zini?!"
"Zanki Zero, ongeletterde aap. En je WEET dat het goud is, want dit is een soort van de spirituele opvolger van Danganronpa!"
"Dagawatta ...?"
"Jezus man, vertrouw me nou maar. Dit is waarom we bestaan! Niet om games met 100 miljoen aan marketing nog eens extra bij mensen door de strot te duwen, maar juist om ze te wijzen op de parels die ze anders zouden missen!"
"Hm, als jij het zegt. Schrijf maar twee pagina's over Zanki Wanki."
"..."

Enfin, die cultuurbarbaar is om, dus ik bel meteen de uitgever voor een code.
"Yo, met Simon, vraagje: hebben jullie al codes voor Zanki Zero beschikbaar?"
"Euh ... serieus?!"

"Helaas is het intrigerende en aangrijpende verhaal het enige dat de moeite waard is."



weetje • weetje

Niet dat ik mensen nog extra over de zeik wil hebben, maar op deze twee pagina's had ook een hele dikke recensie van Katana Zero kunnen staan. Als ik m'n zin niet doorgedreven had.

Ik snap dat jullie niet allemaal dagelijks met uitgevers bellen, maar 'serieus' is niet het meest gangbare antwoord als je aangeeft een game te willen recenseren.
"Ja, natuurlijk ben ik serieus! Hoezo?"
"Nou ja ... Ik weet dat je een beetje een aparte smaak hebt en begrijp me niet verkeerd, echt tof dat je hier aandacht wil besteden, maar... Nou ja, je zit me niet in de zeik te nemen, toch?"
"Natuurlijk niet! Dit is van de



Okay, dat meisje heeft een mechanische arm, maar mijn vrouw heeft een gat in haar hand!

makers van Danganronpa! Ik ga er twee pagina's over schrijven in de PU!"

"Hahaha, TWEE PAGINA'S, HAHAHA! Oké, je zit me dus wél in de zeik te nemen. Goeie! Maar, zeg eens, waar bel je echt voor?"

"Ik meen het! Heb je die code nou of niet?"

"Euh, oké. Ja, ik stuur 'm op naar je. Veel ... plezier, ofzo?"



Na 13 days gone

Nou, die hordes zijn genomen. Op naar de pure goodness die Zanki Zero moet zijn. En dat moet het zijn, want had ik al gezegd dat het van de makers van Danganronpa is? Die trilogie (visual novels met relatief veel gameplay) haalde zijn spelers binnen met een ongekend tof uitgangspunt. Een groep excellerende schoolkinderen werd opgesloten in een school en mocht pas naar buiten als een van hen een ander zou weten te vermoorden, zonder dat de rest van de groep zou ontdekken wie de moordenaar was. Dat uitgangspunt ontaardde vervolgens volledig over de top en met een flinke dosis sci-fi en anime-tropes in een van de meest beklemmende verhaallijnen ooit in een game vertoond. Zanki Zero wil met een soortgelijk gestoord uitgangspunt de speler direct op scherp zetten.

weetje • weetje

Dat hier geen dikke Gold Award staat, heeft deze game trouwens te danken aan het feit dat alle gameplay uitblinkt in overbodigheid. Echt, het feit dat het een pluspunt is dat je de core gameplay van een game kunt uitzetten, zegt eigenlijk alles. Danganronpa draait zich om in z'n graf.

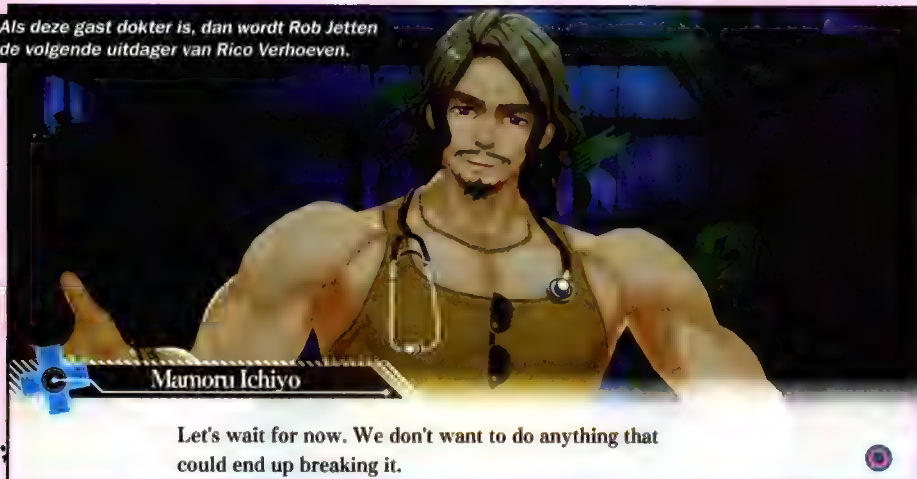


In Japan hebben zelfs de geiten spleetogen.

Het verhaal hier: acht mensen worden wakker op een eiland waar ze te horen krijgen dat zij de laatste exemplaren van de mensheid zijn. Al snel komen ze erachter dat ze niet eens hun originele ik zijn, maar klonen van de mensen die ze ooit waren. O ja, en die klonen hebben een levensduur van ongeveer dertien dagen. En nog een o ja: als ze doodgaan, kunnen ze gewoon weer tot leven worden geroepen voor de volgende cyclus van ongeveer 13 dagen.

Overbodige inhoud

Het verhaal is in elke zin van het woord waanzinnig. In de eerste plaats omdat de meesters van mysterieuze vertelling er op onnavolgbare wijze de ene na de andere plottwist in weten te verweven. En niet in de laatste plaats omdat de pikzwarte heftigheid van de volwassen thema's zo ver gaan, dat je niet anders kunt dan weer even met je neus op de feiten te worden gedrukt: gaming heeft nog een lange weg te gaan als het gaat om meer confronterende thema's dan 'de wereld/prinses redden' of 'monsters verslaan tot je bij de eindbaas komt'.



Als deze gast dokter is, dan wordt Rob Jetten de volgende uitdager van Rico Verhoeven.

Helaas is dat verhaal ook het enige dat de moeite waard is. Om onduidelijke redenen wordt het visual novel-gedeelte opgebroken door een ontzettend gaar vechtsysteem, vermoeiende survival-elementen en duizend-en-één metertjes die je in de gaten moet houden. Hoewel, 'moet' is het verkeerde woord. Wie dat wil, knalt de moeilijkheidsgraad naar beneden en zet gevechten en survivallen gewoon uit. Dat dit kan, is een applausje waard. Dat het ook echt de beste ervaring oplevert om dat te doen, onderstreept alleen maar hoezeer deze elementen totaal overbodig zijn. En als je het doet, dan wandel je door een intrigerend en absoluut aangrijpend verhaal, in een spelomgeving die te leeg aanvoelt, met in je achterhoofd het knagende gevoel dat je valsspeelt.

Dat is Zanki Zero dus, in twee pagina's. Sorry Martin. Je krijgt wel wat fiches van me, de volgende keer dat we gaan blackjacken. ✪



SCORE 69

Dat hier geen dikke onvoldoende staat, is alleen maar omdat Zanki Zero qua narratief bijzonder veel te bieden heeft, bijgestaan door een uitstekende sfeer en hele eigen personages met heftige thema's.

SIMON



Zeg 25 uur, al ga ik er dan van uit dat je door die gare gameplay heen ploetert in plaats van dat je het praktisch uitzet.

25 UREN



BASICS

VISUAL NOVEL
SPIKE CHUNSOFT
1 SPELER
OUT NOW

VROLIJK FRUTSELEN

NINTENDO LABO VR

Net toen Jurjen dacht dat Labo alweer een gepasseerd station was, verscheen het Nintendo Labo VR-pakket om hem op andere gedachten te brengen. En dat lukte!

HÉ DWAAS, MIJN SLAGTANDEN ZIJN VAN KARTON, HOOR!

SWITCH REVIEW

O wauw, het werkt ... maar misschien moet ik nog wel het scherm even schoonmaken.

Dat waren zo'n beetje mijn eerste gedachten nadat ik haastig de VR-bril in elkaar had geknutseld, de Switch erin had geschoven en mijn eerste blik in Nintendo's nieuwe VR-visie had geworpen.

Het werkt als volgt: in het Labo-pakket zit – naast de software, een dikke stapel kartonnen bouwplaten en zakjes met plastic ringen en stickers – een plastic bril met twee lenzen; hét essentiële onderdeel van de VR-bril die je verder van karton in elkaar knutselt. Die lenzen vergroten namelijk, als je de VR-stand hebt geactiveerd, de twee rondjes die op het Switch-scherm verschijnen, inclusief de vlekken en stofjes op dat scherm.

Maar met een schoongeveegd scherm werkt dat nieuwe VR van Nintendo dus echt heel goed. Je waant je volledig omringd door de 3D-wereld, je kunt onder, boven en achter je kijken en hebt bij bepaalde spelletjes echt het gevoel dat je rijdt, glijdt, vliegt of door de grond zakt.

Dat gezegd: als je even stilstaat en goed kijkt kun je wél de pixels in je wereld tellen. De kwaliteit van de VR is zo ongeveer die van het eerste prototype van de Oculus Rift en een stuk minder dan die van – bijvoorbeeld – PlayStation VR, laat staan de nieuwste VR-brillen voor pc's. Maar dáár krijg je dan weer geen kartonnen vogel bij.

Mindstorms

Nintendo's Labo VR-kit is zo uniek dat je 'm eigenlijk niet kunt (of zou moeten willen) vergelijken met andere VR-producten. Er zit bijvoorbeeld niet eens hoofdband aan, wat betekent dat je het ding tegen je hoofd gedrukt moet houden om in VR te kunnen kijken of spelen.

Als ik Labo VR zou moeten vergelijken, dan liever met zoiets als Lego Mindstorms, dat je met Lego-blokjes allerlei programmeerbare robots laat bouwen. Ook in die sets word je als speler uitgedaagd om te bouwen, spelen en ontdekken met een mengvorm van vertrouwd materiaal en nieuwe technologie.

Speels. Dat is de beste manier om Nintendo's nieuwe kijk op VR te beschrijven. Wil je een avondje helemaal opgaan in een diepgaand VR-avontuur, dan is Labo VR niets voor jou. Maar wil je knutselen met karton, kleine VR-spelletjes spelen, de ervaring delen met vrienden of gezinsleden en een vogel in zijn reet kijken terwijl je driftig met je voet pompt om windvlagen te veroorzaken, dan moet je deze set gewoon in huis halen.

Vogel

Laten we met die vogel beginnen. Je knutselt 'm in een uurtje in elkaar met karton en elastiekjes. Als je in de hendels aan de zijkanten knijpt, bewegen de vleugels en zijn kop op en neer. Het is de bedoeling dat je een Joy-Con in zijn snavel steekt en zijn achterkant aan de VR-bril bevestigt. Als je een vogelspelletje kiest, lijkt het alsof je door de lucht vliegt, waarbij je je hoofd kunt draaien om te sturen en in de hendels kunt knijpen om wapperend met je vleugels vaart te maken. Gaat dat je niet hard genoeg, dan kun je ook nog een uurtje besteden aan het in elkaar knutselen van het kartonnen windpedaal, waarmee je je vogel een boost kunt geven. Dat windpedaal blaast overigens werkelijk een windvlaag naar je toe als je er op stapt, als een effect in een zogenaamde 4D-film. Je kunt 'm ook zonder vogel gebruiken, bijvoorbeeld bij een spelletje waarin je als springende kikker obstakels moet ontwijken en ballen moet koppen.

Het stelt qua gameplay allemaal weinig voor, maar toch: je moet het een keer beleefd hebben. Tenminste, zolang er andere mensen aanwezig zijn die je helpen bij het bouwen, 'laat mij nou eens!' roepen terwijl je speelt en vertelt wat er gebeurt, en om je kunnen lachen terwijl je de vogel in zijn poepgat kijkt en andere debiele dingen doet.



weetje • weetje

Als je in Zelda: Breath of the Wild de VR-stand in het menu kiest, kun je Hyrule in VR bewonderen en verkennen. Daarbij houd je de VR-bril met Joy-Con erin tegen je gezicht en bedien je de game dus gewoon via de Joy-Con. Niet iets om veel langer dan tien minuten achter elkaar te doen, maar toch leuk om eens te beleven.

Solitaire bezigheid

Of je het nu als voordeel of als nadeel beschouwt mag je zelf weten, maar feit is dat VR tot nu toe een nogal solitaire bezigheid is. Daar brengt Nintendo verandering in. Een beetje. Het blijft natuurlijk zo dat alleen de persoon die in de bril kijkt ziet wat er gebeurt. Maar doordat de spelletjes allemaal maar een minuutje of iets langer duren, tot hooguit vijf minuten voor het on-rails-schietspel, is dit echt iets om om beurten te doen, om bijvoorbeeld een hogere score dan je voorganger te halen.
Er zijn ook wat elementen die direct anticiperen op deze manier van spelen, zoals het Pictionary-achtige spel waarin je moet raden wat de 3D-tekening van een andere speler moet voorstellen. En er zit nog een klein 'tweede speler'-element in de duiksafari-achtige game waarin je om je heen kijkt om foto's van bijzondere vissen te maken. Als iemand anders in de kamer namelijk de kartonnen duikbril van het Labo-pakket draagt, zie je die persoon als wel bijzondere vis verschijnen.



Samuel en Julius (zoons van onze Jurjen) hebben hun pa natuurlijk geholpen bij de review.



Werkplaats

Dat 3D-tekenen doe je trouwens door de slurf van de kartonnen olifant in de driedimensionale diepte te bewegen. Op die manier kun je ook onderdelen plaatsen in onderbroken knikkerbanen van een ander spelletje, of zelf knikkerbanen maken.
Het duiksafari-spel biedt waarschijnlijk het sterkste 'ik ben daar'-effect, terwijl het schietspel met de kartonnen 'knaller' (een zeer vernuftig bedachte kartonnen constructie met mechanisch pomp-en-trekker-knal-effect waar je gerust twee tot drie uur mee aan het bouwen bent) het meest uitgebreid en 'game-achtig' voelt, inclusief boven je uit torenende eindbazen.
En dan heb ik het nog niet eens gehad over het VR-plein met maar liefst 64 andere kleine spelletjes en ervaringen, die je bijvoorbeeld honkballen laten slaan, auto's laten besturen of met voorwerpen laten smijten in een omgeving met geringe zwaartekracht.
Die 64 kleine spelletjes zijn allemaal door Nintendo's ontwikkelaars gemaakt in de VR-werkplaats, waarin je zelf óók VR-spelletjes kunt maken. Dat gaat een stuk makkelijker dan in de eerdere versie van de Labo-werkplaats, temeer omdat je bij alle 64 bestaande spelletjes 'onder de motorkap' kunt kijken om te zien hoe ze werken, en voorwerpen en parameters kunt veranderen om een eigen draai aan zo'n spel te geven.

Voornaamste probleem

Mijn voornaamste probleem met de eerdere Labo-pakketten was dat het bouwen en uitproberen van de bijbehorende games weliswaar erg tof was, maar dat je de kartonnen constructies daarna eigenlijk niet meer aanraakte. Dat probleem is met Labo VR niet opgelost.
Er zijn vast creatieve mensen die wekenlang gaan 3D-schilderen en nieuwe spelletjes gaan maken, maar de meeste spelers zullen zich beperken tot het bouwen van de kartonnen constructies, om er vervolgens de geinige minigames mee te spelen. Dat levert deze keer meer, verrassender en leuker spelvertier op dan bij eerdere pakketten, en al met al ben je hier zeker wel 15 uur mee zoet – en daarmee een paar onvergetelijke ervaringen rijker. Maar goed, daarna kunnen de kartonnen constructies dus weer naar zolder om stof te vangen, aangezien de games wederom niet interessant genoeg zijn om de aandacht vast te houden.
Toch mag je één constructie bij de tv laten liggen: de VR-bril, want die heb je nodig om te genieten van de VR-opties die Nintendo wil toevoegen aan games als Zelda: Breath of the Wild, Super Mario Odyssey en vast nog andere toekomstige games. En ja, dat wil je dan toch weer even zien. Al met al vind ik dat Labo VR dik waar voor je geld levert; dus poets je Switch-scherm alvast schoon en haal die doos in huis.



SCORE **85**

Vergeet wat je al weet over VR en ga lekker bouwen, spelen, ontdekken en je verwonderen over dit unieke mengsel van kartonnen constructies, dieren, digitale technologie, typische Nintendo-fratsen, bewegingsbesturing, 4D-windvlagen en virtual reality.

JURJEN



Om alles te bouwen en een keer te beleven, ben je wel 15 uur zoet. Daarna kun je nog 3D-tekenen en je eigen VR-games maken.

15 UREN



BASICS

VR-BOUWGAME
NINTENDO
1 SPELER
OUT NOW

LEFT 4 DEAD, RETARDS!

WORLD WAR Z

World War Z – de film – is een behoorlijk sophisticated stukje zombiecelluloid. World War Z – de game – daarentegen is een absoluut B-product, een karikaturaal pulpspel dat ook nog eens keihard Left 4 Dead plagieert. Klinkt als een klusje voor wansmaakman Graddus!

REVIEW

XBOX ONE | PC | PS4


Bij enkele zombies kun je aan hun smoel nog zien wat voor beroep ze ooit hadden; die rechts was makelaar in Amsterdam.

Stel je voor: Black Friday. Je staat vlak achter de ingang van De Bijenkorf. Voor je zie je hoe steeds meer vrouwen zich voor de deuren verzamelen. Ze bewegen zich nerveus, hebben een bloeddorstige blik in hun ogen en kreunen soms zelfs een beetje. Aan de rechterkant wordt een 12-jarig meisje geplet.

Om 9.00 uur precies gaan de deuren open. Een oorverdovend gekrijs vult de ruimte, terwijl 12.000 vrouwenlichamen over elkaar heen buitelen om zo veel mogelijk koopjes te scoren. Je hebt geen schijn van kans. Binnen drie seconden lig je vertrapt op de grond. Dat is een beetje het beklemmende gevoel dat je tijdens het spelen van World War Z krijgt.

Ondode gekkies

Yep, de rennende zombiemeute (dankzij de zogenaamde Swarm-engine kunnen er tot 500 tegelijk op het scherm!) is zonder twijfel het leukst aan World War Z. Ik krijg elke keer oprecht een glimlach op mijn gezicht als die ondode gekkies met een noodvaart op me af komen rennen. Alsof je met een Ajax-shirt midden op de Coolsingel staat en gespot wordt door een stel Feyenoorders.

Helaas is World War Z voor de rest de meest kleurloze zombiehorde-shooter ooit. Dat heeft verschillende oorzaken:

- Probleem 1: het is een schaamteloze rip-off van Left 4 Dead.
- Probleem 2: bugs, glitches en zelfs keiharde vastlopers – World War Z heeft het allemaal.
- Probleem 3: na drie levels val je in slaap.

Easy win

Het rottende vlees op de botten is de vier episodes tellende campaign waarin je onder meer New York en Moskou aandoet. Niet dat deze verschillende settings veel uitmaken ofzo, want buiten wat kleine cosmetische aanpassingen is elk level exact hetzelfde. Je loopt een beetje rond, schiet een handjevol dommige zombies neer tot je bij een soort chokepoint arriveert waar je turrets en prikkeldraad neerzet voor de naderende zombiemeute.

"De zombies gedragen zich veel te eendimensionaal om een echte bedreiging te vormen."

Zoals gezegd zijn deze horde mode-achtige secties het leukst. Toch heb je ze na een paar keer ook wel gezien, helemaal als je ontdekt dat de zogenaamde Heavy-wapens zoals de shotgun of de kettingzaag totaal overpowered zijn en het inzetten ervan neerkomt op een easy win.

De zombies gedragen zich veel te eendimensionaal om een echte bedreiging te vormen. Zelfs voor de 'speciale' varianten zoals de in een giftige wolk exploderende Gasbag (een kopie van Left 4 Deads Boomer) en de Lurker (a.k.a. de Hunter uit Left 4 Dead) heb je niet echt een tactisch plan nodig.

Bijna aandoenlijk

Je hebt inmiddels wel gemerkt dat ik Left 4 Dead regelmatig noem, maar dat komt vooral doordat World War Z er werkelijk niks aan doet om te verbergen waar de game z'n inspiratie vandaan heeft. Het is bijna aandoenlijk. Als een debiel broertje dat heel erg opkijkt tegen z'n grote broer en hem in alles nadoet, maar natuur-



De gebruikelijke taferelen als Feyenoord weer eens verloren heeft ...

lijk nergens in kan evenaren. Laat staan overtreffen.
Zie je, Left 4 Dead is zo'n geweldige game omdat ie perfect in balans is. Je moet als survivors écht samenwerken, anders kan één verdwaalde Smoker al een onherstelbare chaos creëren met zijn uitschuifbare tong. Hetzelfde geldt als je als de zombies speelt: teamwork is key!
Dat is in World War Z veel minder het geval. Het is leuk dat je een bepaalde klasse kunt kiezen (gunslinger, medic enzo) en XP verdient waarmee je weer perks kunt kopen, maar aan het eind van de rit voegt het weinig toe aan de basale gameplay. Ook de PvP multiplayer-modes als deathmatch en capture the flag zijn meer een geinig extraatje dan iets waar je PUBG of Fortnite voor laat liggen. O, en je kunt dus niet als de zombies spelen. Gewoon niet! Kut.

Net een voldoende

Als het knallen nou nog heel lekker zou werken, maar nee. Vooral tijdens deathmatches tegen menselijke tegenstanders kom je erachter hoe onprecies (en frusterend) de gunplay wel niet is. Hitboxes zijn echt all over the place. De ene keer raak je een zombie in zijn enkel en vliegt ie 300 meter door de lucht, de andere keer raak je hem met een machinegeweer vol in zijn borst maar loopt ie rustig verder. Soms verdwijnen ze na een treffer zelfs in het niets. Dafuq?
Wel weer funny: de momenten dat die ondode freaks als een menselijke piramide proberen bij een hoger gelegen plek te komen. Dat is een coole mechanic.

RAAK, RAAK, RAAK, RAAK, RAAK, RAAK, RAAK, RAAK, RAAK, RAAK, RAAK, RAAK, RAAK, RAAK, RAAK RAAK, RAAK, RAAK, RAAK, RAAK, RAAK, RAAK, RAAK, RAAK, RAAK, RAAK, ...

VOLGENDE BLACK FRIDAY TOCH MAAR WEER ONLINE DE AANBIEDINGEN BEKIJKEN.

WAAROM MIJN VRIENDIN WORLD WAR Z DE BESTE GAME OOIT VINDT

**Het is vreemd. Mijn vriendin is totaal geen gamer en aan horror heeft ze zelfs een enorme hekel, maar op een of andere manier passen zombiegames helemaal in haar straatje. Soms zit ze echt uren over mijn schouder mee te loeren hoe ik die shit speel. De grap is dat hoe wansmakelijker de game is, hoe toffer zij hem vindt. State of Decay is leuk, Dead Island nog leuker en World War Z is naar eigen zeggen 'misschien wel haar favoriete game ever'. Maar zoiets als The Last of Us? Dat vindt ze vreemd genoeg weer 'fokking saai'.
Ha, en ik maar denken dat ík wansmaak heb!**

World War Z ligt voor een prijs van 40 euro in de shop en dat is ook de reden dat ik het spel nog nét een voldoende geef. Voor dat geld kun je hier best wat lol uithalen, zeker als je je hersenen op nul zet. Een kopietje van Left 4 Dead kost vandaag de dag echter minder dan 5 euro en hoe je het ook wendt of keert, dat is sowieso de veel betere deal.

MEVROUW, MAG IK U COMPLIMENTEREN MET UW PRACHTIGE PAGEKAPSEL EN DE MEDIUM WASHED RIPPED JEANS MET BIJBEHORENDE RAVISSANTE BLOUSE.

weetje • weetje

Na het succes van de film leek het slechts een kwestie van tijd voordat World War Z 2 zou verschijnen. Dit jaar moest het dan eindelijk gebeuren, ware het niet dat producer Paramount Pictures onlangs om budgettaire redenen de stekker uit het project trok. Volgens geruchten zou China's ban op zombiegerelateerde content daar voor een groot deel verantwoordelijk voor zijn.

SCORE 57

World War Z is een poor man's Left 4 Dead rip-off die ondanks z'n redelijk indrukwekkende (en hilarische) zombie-swarms op geen enkele manier ook maar in de buurt komt van het bronmateriaal.

GRADDUS



Beter kijk je de film nog twee keer - daar beleef je waarschijnlijk meer plezier aan!

5 UREN



BASICS
THIRD-PERSON SHOOTER
SABER INTERACTIVE / FOCUS HOME INTERACTIVE
8 SPELERS
OUT NOW



HET ZALIGE BIJNA NIETS DOEN

ANNO 1800

Een game met het jaartal 1800 in de titel kan alleen maar naar de redacteur gaan die zo rond die tijd geboren werd. Maar ook verder is deze RTS onze bejaarde Belg op het lijf geschreven; deze Anno is immers wederom de perfecte combinatie van hypnose met een crackverslaving.



'Misschien wordt het zo onderhand eens tijd voor koffie. Je bent immers al X-aantal uur onafgebroken aan het spelen.' Weet deze Anno 1800 veel dat ik toevallig net terug ben van de bar op de hoek waar ik mijn dagelijkse cappuccino, kaneelkoek en flirt met de barista ben wezen halen.

Bovenstaande vertelt twee dingen over deze Anno. Ten eerste weet deze game dat het verdomd moeilijk ophouden is. Ten tweede knispert de gameplay, voor wie niet op de meest agressieve settings speelt, als een openhaardvuurtje waar je niet van weg kunt kijken. Dit is een game die geen snelle muis of een responsief keyboard vraagt, maar een bureaustoel met uitgebreide achteruitleunfunctionaliteit.

Industriële revolutie

Anno 1800 is een citybuilder-RTS gebaseerd op een formule waar al zo'n dikke twintig jaar aan getweakt is, en dat merk je. Geen verkeerd woord over de laatste futuristische hoofdstukken Anno 2070 en Anno 2205, maar net als vele fans ben ook ik blij dat de serie na 10 jaar weer terugkeert naar het verleden. In dit geval de industriële revolutie. Een tijdperk dat zelfs voor wie niet oplette tijdens de geschiedenislessen toch een zekere historisch-realistische meerwaarde opvoert. Een periode ook die grondstoffen- en ambachtelijk in elkaar passende economische puzzelstukken oprekt naar een totaalplaatje waar stoom-, olie- en elektriciteit een rol krijgen. Meestal verdeeld over een vrijwel laadschermloos tweeluik van de Oude en de Nieuwe wereld.

Familiekwestie

Waarschijnlijk zul je later honderden uren in sandbox-sessies duiken die je met talloze parameters helemaal naar eigen voorkeur hebt ingesteld, maar doe jezelf een plezier en geniet eerst van de campagne. Die vertelt een aardig verhaal over een familiedrama, verraad en intrige, met zware consequenties voor zowel die Oude wereld als die van de koloniën. Er zit een best uniek type humor in en als dit een tutorial is, dan is het een van de beste ooit.


Keurig volkje, die Britten: zijn ze boos, gaan ze strijken.



Pakweg 10 uur later – inclusief die uitstapjes naar koffiezaak, supermarkt en toilet waarbij ik de game dus gewoon liet draaien – zat die campagne er officieel op, maar gaf de game je de optie om verder te spelen. Met meteen de bevestiging dat er nog heel wat extra bouwstenen én nog een upgrade voor de burgers van je groeiende eilandnatie in zat. Eigenlijk breekt de game dan pas open ... en was wat gericht advies over hoe die hele elektriciteits/oliekluwen zich laat ontwarren verrekte welkom geweest. En die eerste vijandige overname van mijn hele Nieuwe Wereld-eiland die ik niet zag aankomen – fuck me! Daar schrik je dan toch weer effe vloekend wakker van, maar gedwongen improvisatie zit ook in het DNA van Anno.

> **"En die eerste vijandige overname van mijn hele Nieuwe Wereld-eiland die ik niet zag aankomen – fuck me!"**

Hypnose

Als ik echt zou willen, kon ik wat mierenneuken over sommige dialogen die net iets te laat binnenkomen, het net iets te geringe bereik van de warehouses, of dat de AI zich soms iets te makkelijk te grazen laat nemen ... maar dat zijn niet meer dan bliepjes op een voor de rest smetteloze radar.

Alleen al hoe een subtiele verandering de orkestrale muziek van de achtergrond naar de voorgrond en weer terugduwt, bevordert het hypnotische en verslavende effect van deze game.

Aan het eind van de rit is Anno 1800 een weinig vernieuwende maar wel nagenoeg perfect uitgevoerde, studie- relatie- en werktijdverslindende kick voor de liefhebbers van SimCity, Civilization en The Settlers. En tegelijk toch helemaal zijn eigen ding.

weetje • weetje
Tel de afzonderlijke cijfers van elke Anno-game op en je komt altijd op 9 uit.

SCORE 83

Anno 1800 en daarmee de terugkeer naar een historische periode is als het terugzien van oude vriend waar je al na twee minuten weer die vertrouwde, kameraadschappelijke vibe mee vindt.

RAF



Pakweg 10 uur voor de campagne, daarna nog eens 10 voordat je de eindeloze sandbox-scenario's in duikt.

100+ UREN



BASICS

RTS
BLUE BYTE / UBISOFT
1 SPELER (4 CO-OP OF COMP)
OUT NOW

OOK GESPEELD

WE SCHAKELEN TUSSEN PORNO, ADVOCATEN EN WANDELENDE KOFFIEKOPJES

PORNO VOOR ED



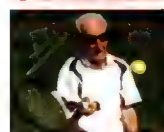
Titel: eCrossminton
Platform: PC, PS4
Prijs: € 14,99

ECrossminton is eigenlijk een game die ik had aangevraagd voor Ed, want ik zag personages in korte broeken met rackets en dan zegt mijn brein: dit is tennis. **Voor Ed is NPO 3 vanaf eind mei tot en met begin juni een soort PornHub**, niet geheel toevallig dezelfde tijd dat het Roland Garros-toernooi is. Dus ik dacht: laat ik onze eindbaas een pleziertje doen en een spel met korte broeken en rackets voor 'm aanvragen. ECrossminton dus, een game gebaseerd op het spelletje crossminton. Ik had er nog nooit van gehoord, maar het schijnt dus een ding te zijn. Ik ga nu tegen een paar fanatieke crossmintonschenen schoppen, maar om het snel uit te leggen: het is badminton, alleen dan zonder net. Is dat leuk als game? Misschien, maar eCrossminton is dat in elk geval niet.

Gameplay is belangrijk, maar het oog wil ook wat. ECrossminton ziet eruit als een game voor de PlayStation 2 – **je weet wel, die console die we nog met guldens moesten kopen**. Voor de looks hoef je het dus niet te doen, maar het speelt óók nog eens als een PS2-titel: flink verouderd dus. Verwacht geen spannende rally's waarin je je tegenspeler tactisch naar de rand van het veld probeert te lokken, om 'm daarna vol in het achterveld te slaan. Nee, het is vooral op het juiste moment op een knop drukken en dan maar hopen dat je tegenstander hetzelfde doet, zodat je 'm misschien wat vaker dan drie keer heen en weer kan hengsten. Nee, dit is zo ellendig dat ik zelfs Ed dit niet aan kandoen.



OORDEEL:



ZELDZAME REVIEW ZONDER 'OBJECTION!'-GRAPPEN



Titel: Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy
Platform: PS4, Xbox One, PC, Switch
Prijs: € 29,99

Het is alweer dertien jaar geleden dat de eerste Ace Attorney-game vanuit Japan naar het westen kwam en ik op m'n Nintendo DS kennismaakte met de jonge advocaat Phoenix Wright. **In die dertien jaar heb ik de franchise zien uitgroeien van een uiterst niche product voor nerdy Japan-o-fielen zoals ik** tot een populaire, genre-definiërende succesreeks van Capcom. Het woord genre verwijst hierbij naar de visual novel, want je zult het gros van de tijd bezig zijn met lezen. Je moet de Ace Attorney-games zien als interactieve stripboeken: je bent voornamelijk plaatjes aan het kijken en tekst aan het lezen, maar soms zijn er segmenten waarbij je daadwerkelijk keuzes mag maken en interactie hebt met wat je ziet. En ja, dat is vele malen vermakelijker dan het in eerste instantie klinkt!

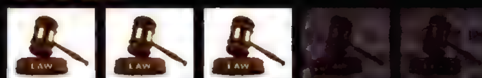
Het ene moment ben je bezig met het verzamelen van bewijsmateriaal op de plaats delict en het andere moment sta je in de rechtszaal te luisteren naar getuigen, om met behulp van het verzamelde bewijsmateriaal de tegenstrijdigheden uit hun verhaal te vissen. Het is een leuke, verslavende gameplay-lus die al het leeswerk beloont en je grijze massa op plezierige wijze stimuleert, zonder dat het ooit écht lastig of herhalend wordt. De grote kracht van deze trilogie zit 'm echter vooral in hoe dit alles wordt gepresenteerd, namelijk met een gigantische dosis *flamboyance* en drama, afgemaakt met een vleugje anime. **De moordzaken zijn bizar, de aanklagers gedragen zich als rocksterren, iedereen heeft rare kapsels, de rechter is stiekem een sukkel** en de emoties in de rechtszaal lopen altijd extreem hoog op. Ik roep het al jaren: Ace Attorney is John Grisham in een Dragon Ball-jasje, en die beschrijving zou eigenlijk iedereen moeten aanspreken.

Het toffe aan deze trilogiebundel is dat alle drie de delen gezamenlijk één groot meeslepend verhaal vormen, waarbij vooral de groei van hoofdpersoon Wright (en zijn rivaliteit met de kille aanklager Miles Edgeworth) centraal staat. **Deze saga in één lange rit kunnen ervaren is een memorabele, emotionele achtbaanrit van jewelste.** Bovendien was ik aangenaam verrast dat ook mijn favoriete rechtszaak, 'Rise from the Ashes', in dit pakket aanwezig is, omdat het eigenlijk slechts bedoeld was als extra hoofdstuk voor de originele DS-uitgave. Daar staat dan weer tegenover dat dit pakket drie tientjes kost, en voor die prijs voelt een bundeltje van drie oude, visueel statische visual novels juist wel weer karig. Als bijvoorbeeld de Apollo Justice-game er ook bij had gezeten, had ik veel meer waardering gehad voor een verzameling verhalen die ik de afgelopen dertien jaar stiekem al iets te vaak ervaren heb. Ben je echter een nieuwkomer? Dan heet ik je van harte welkom!



Objection!

SCORE:



EENVOUD IS DE ULTIEME VERFIJNING (LEON

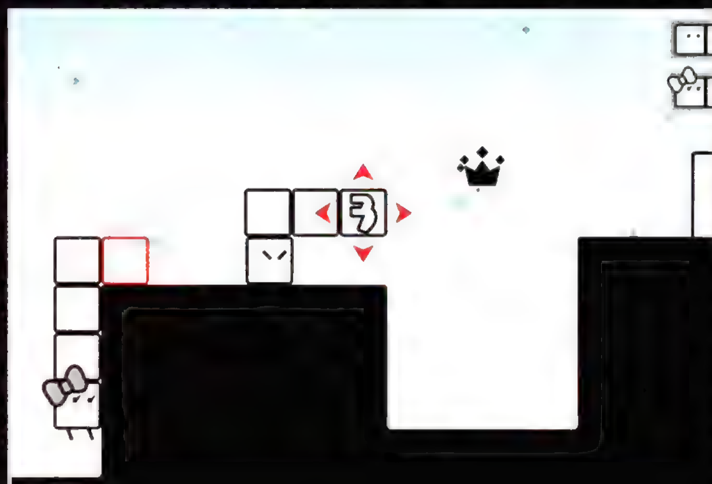


Titel: BOXBOY! + BOXGIRL!
Platform: Switch
Prijs: € 9,99

Een van de beste eigenschappen van Nintendo is de veelzijdigheid die ze met hun vele studio's laten zien. Het ene moment produceren ze grootschalige, dure, innovatieve AAA-titels die het gamelandschap voorgoed veranderen, het andere moment poepen ze er 'effe' een paar koddige, low-budget, indie-achtige spelletjes uit omdat iemand op kantoor een geinig of creatief idee had. **De BOXBOY!-serie is een sterk voorbeeld van dat laatste.** En het feit dat we hier überhaupt kunnen spreken van een reeks, getuigt van de hoeveelheid creativiteit die studio's als HAL Laboratory bezitten, want deze puzzelplatformgames behoren tot de meest minimalistische van het hele medium.

De BOXBOY!-trilogie op de Nintendo 3DS draaide om hetzelfde concept: je bestuurt een vierkant blokje dat zich op slimme wijze over obstakels moet manoeuvreren door extra blokjes aan te maken. En dat is in dit nieuwe vierde deel ook weer het geval. Nieuw is hier vooral dat er deze keer een tweede speler kan aanhaken voor simpel doch vermakelijk coöperatief plezier (al kun je het tweede personage ook om beurten in je eentje besturen, als het moet), wat het gepuzzel weer een geheel nieuwe dimensie geeft. **Je kunt je uitgekakte blokjes als bruggetjes hanteren, gebruiken als trekhaak, gooien als projectiel, deponeren als gewicht op schakelaars, inzetten als schep om door zachte ondergronden heen te beuken, et cetera, enzovoorts.** Elke keer dat je denkt dat de nieuwe ideeën op zijn wat betreft het gebruik van simpele, vierkante blokjes, bewijst HAL Laboratory het tegendeel. Chapeau!





Wel moet ik toegeven dat ik al snel een soort puzzelplatformmoeheid ervaarde tijdens het spelen, maar dat komt mede omdat ik de eerste twee 3DS-games al vrij goed ken. Ook hoor je dit soort chille puzzelgames niet zo snel mogelijk uit te spelen in lange sessies, zoals ik gedaan heb. Nee, je moet lekker de tijd nemen en af en toe een paar van de 270 leveltjes aanpakken. **Als je effe een nummer twee moet doen op de plee, bijvoorbeeld.**

MOTHER%$#@&* CUPHEAD!

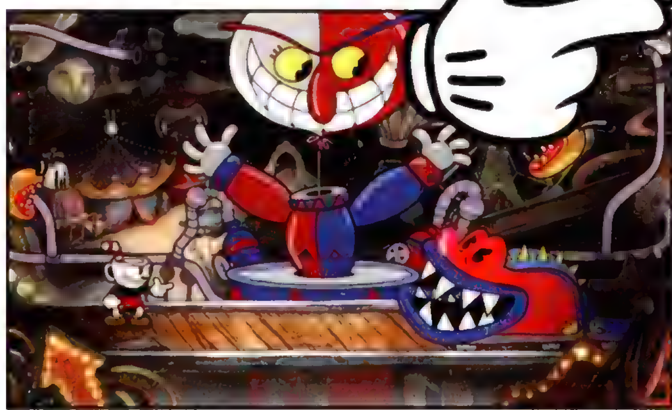


Weet je wat zo fijn is van Cuphead op Xbox One en pc? Dat je gewoon lekker met je toetsenbord kunt smijten als die absurd moeilijke game je tot uiterste %$#@&! woede drijft. Dat je na tachtig keer sterven bij een eindbaas slechts een nieuwe controller hoeft te kopen. **Bij de Switch is dat nét effe anders,** want als je deze game in handheld-modus speelt, moet je héél veel zelfbeheersing opbrengen om je console niet door de kamer te smijten of het vervloekte ding in tweeën te breken. Dus ja, mocht je je dat afvragen: ook op de Nintendo Switch is Cuphead teringmoeilijk!

Als je de eerdere versies nog niet hebben gespeeld: Cuphead is een prachtige platformer in jaren 30 rubber hose-stijl en draait om Cuphead en Mugman, die na een avondje gokken hun ziel hebben verloren aan de duivel. Ze hebben nog een kans om die terug te krijgen door andere zielen te verzamelen, die Mr. 666 keurig op een lijstje heeft staan. Gaandeweg komen de twee talloze bizarre eindbazen tegen (17 in totaal) met met minstens zulke bizarre manieren om je het leven zuur te maken. **Cuphead en de Switch blijken gelukkig een droomhuwelijk te zijn** Zowel in handheld-modus als op het grote scherm (en liefst met een Pro-Controller) doet de precisie waarmee je Cuphead (en nu ook Mugman) bestuurt niet onder voor die van de Xbox One- en pc-versie. Sterker nog: het kleinere scherm met minder hoge resolutie voegt zelfs iets toe aan de ouderwetse thirtiesstijl. Deze game lijkt bijna geboren voor Nintendo's console!



Titel: Cuphead
Platform: Switch
Prijs: € 19,99



Maar zoals gezegd, de kans dat je met de Switch wil gooien is ook bij deze uitvoering groot. Hoewel de patronen van eindbazen prima uit het hoofd te leren zijn, maakt dat de game er niet makkelijker op. Tijdens een knokpartij zijn er geen health bars, maar mocht je verliezen, dan zie je door een voortgangsmeter wel hoe dichtbij je was. En dat is soms even frustrerend als bevredigend. **En lukt het je na de twintigduizendste &%$#@&! keer wél, dan is het gevoel van overwinning bijna orgastisch.** Cuphead is zowel qua stijl, muziek, animatie en moeilijkheidsgraad behoorlijk uniek en absoluut aan te raden om bijvoorbeeld in het openbaar vervoer te spelen – als je mensen tenminste wil shockeren met jouw scheldwoordenschat. %$#@*& yeah!

SCORE:



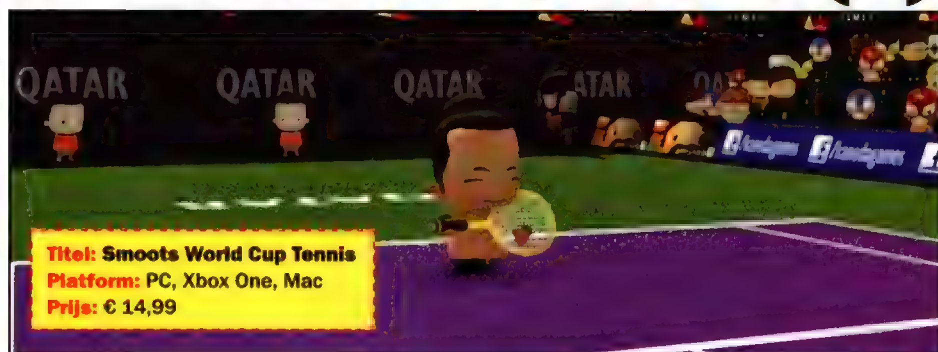
...RDO DA VINCI)



Zo zul je heel veel (en heel lang) plezier hebben van dit simplistische doch uiterst creatieve spelletje. Ook niet onbelangrijk: als je de hoofdmodus uitspeelt, ontgrendel je het langwerpige, rechthoekige personage Qudy, die een volledig eigen reeks levels heeft. Zijn campaign is stiekem veel leuker en interessanter dan die van de hoofdrolspelers, omdat je rekening moet houden met het verschil tussen zijn lengte en breedte. En dat zei m'n vriendin ook vannacht, ha!

SCORE 83

PORNO VOOR ED (2)



Titel: Smoots World Cup Tennis
Platform: PC, Xbox One, Mac
Prijs: € 14,99



Smoots World Cup Tennis is eigenlijk een game die ik had aangevraagd voor Ed, want ik zag personages in korte broeken met rackets op een tennisbaan. En dan zegt mijn brein: dit zou Ed moeten spelen! **Voor Ed is NPO 3 de eerste twee weken van juli een soort YouPorn**, niet geheel toevallig dezelfde periode dat het Wimbledon-toernooi speelt. Dus ik dacht: laat ik onze eindbaas een pleziertje doen en een spel met korte broeken en rackets voor 'm aanvragen. Smoots World Cup Tennis dus, een geinige arcade-tennisgame voor als je even klaar bent met die grote triple A-titels.

Qua content is er genoeg te vinden in deze game, die qua looks niet had misstaan op de Wii. Je hebt een story-, een tournament- en een exhibition mode. Daarnaast kun je je personage flink aanpassen met bijvoorbeeld een gekke helm of een kek kapsel. **Maar het belangrijkste: ramt het lekker?** Nou ja, het ramt en daarmee is eigenlijk ook wel alles gezegd, want er zijn weinig variaties in je schoten (heet dat zo bij tennis?) [slagen - Ed] en daarnaast voelt het aan alsof de personages op rails rondrijden. Dit is helaas niet de tennisgame die ik voor ogen had voor onze Ed, maar meer een geinig tussendoortje.

OORDEEL:



MODERN GEHAKT



Titel: Katana Zero
Platform: PC, Switch
Prijs: € 14,95

Games waarin je je met een zwaard door kamers vol vijanden moet hakken, die kennen we al sinds de jaren tachtig, toen spellen als Ninja Gaiden, Shinobi en Dragon Ninja verschenen. **Maar geloof me: zoiets als Katana Zero heb je nog nooit gespeeld!** Ten eerste is de samurai-huurmoordenaar waarmee je hakt niet alleen een samurai-huurmoordenaar, hij blijkt tussen de haksessies door ook een gewoon mens, die gesprekken met dialoogkeuzes kan voeren – of juist kan afkappen – met allerlei personages, zoals zijn buurmeisje of psychiater.

Om klaar te zijn voor de volgende moordpartij, spuit die psychiater vervolgens de drug Chronos in je aderen, en dat levert verschillende voordelen op. Zo kan je samurai de tijd vertragen om kogels terug te kaatsen met zijn katana of door een draaiende ventilator te bewegen, of juist een dash maken om door laserstralen te sprinten of vijanden snel te naderen. Dat laatste is van groot belang, aangezien **een vijand op het moment dat hij je ziet van schrik heel even aan de grond genageld staat**, zodat je hem zonder weerstand in stukken kunt hakken. Uiteraard gaat dat ook weleens mis en sterft je zeer fragiele samurai door een enkele tegenslag of kogel, waarna je het opnieuw mag proberen, net zolang totdat je alle vijanden in een gebied met snelle, sierlijke acties hebt afgeslacht.





Maar eiiiigenlijk … euh, hoe leg ik dit uit? Eigenlijk zijn de sessies die je speelt alleen nog maar het plan dat de samurai maakt om alle vijanden te doden. Als jij het level hebt gehaald, zie je hem vervolgens het gemaakte plan uitvoeren, **maar dan alsof het is opgenomen op een VHS-tape**, die steeds wordt teruggespoeld als je sterft. Binnen de context van het verhaal klopt het allemaal, en het past ook prima in het duistere jaren tachtig-sausje waar dit alles mee is overgoten, inclusief neonverlichtingen en een heerlijk pruttelende synthesizer-soundtrack. Qua sfeer deed het me sterk denken aan de gratis korte internetfilm Kung Fury, die je zeker eens op moet zoeken als je die nog niet hebt gezien.

Hopelijk heb je inmiddels begrepen dat Katana Zero zeker niet zo plat is als de jaren tachtig-games waarop hij lijkt gebaseerd. Qua gameplay, twists en verborgen diepgang doet ie dan ook veel meer denken aan modernere pixelgames als Hotline Miami, The Messenger en Celeste. Wanneer dat titels zijn waarvan ook jouw gamershart sneller gaat kloppen, dan zal het hakken met deze katana je ongetwijfeld eveneens uitstekend bevallen!

OORDEEL:
Scherper dan het lijkt!

DE KAARTEN ZIJN OPNIEUW GESCHUD



Titel: Hearthstone: Rise of Shadows
Platform: PC, iOS, Android
Prijs: Free-to-play





Op 9 april is het Jaar van de Draak begonnen. Niks van gemerkt? Oke, dan ben je dus geen Hearthstone-speler of je hebt de game al een tijd niet meer aangeraakt. Misschien is dit dan een geschikt moment om eens (opnieuw) aan dit turn-based kaartspel te beginnen, **want de boel is behoorlijk op z'n kop gezet.** Hieronder voor de mensen die Hearthstone goed kennen in elk geval een beknopte beschrijving van de impact die het drakenjaar tot dusver op mijn dagelijkse potjes heeft gehad.



Het eerste wat ik zag toen ik Hearthstone in het Jaar van de Draak opende, was dat mijn decks niet meer geschikt waren voor de standaardmodus. Alle kaarten van twee jaar en ouder zijn namelijk uit de voornaamste gamestand gehaald. Terwijl ik als eeuwige Hunter-speler net zo lekker ging met mijn Quest-kaart die mij uitdaagde zeven 1-Cost Minions te spelen om de sterke Queen Carnassa-kaart te krijgen! Maar goed, die Quest-kaart kwam uit de Un'Goro-set, dus dat feest gaat niet meer door. Misschien nog wel ingrijpender voor mijn decks: **Deathstalker Rexxar is uit Hearthstone verdwenen.** En die had ik juist nodig om eindeloos lang nieuwe beesten te kweken in potjes die langer duurden dan de bedoeling was. Maar goed, er zijn natuurlijk ook nieuwe kaarten.

De 135 nieuwe kaarten hebben als thema de Evil League van Hearthstone-schurken, wat zich onder meer uit in de komst van 1-cost Lackey's, zwakke hulpjes met krachtige Battlecry's. Tegelijk met die Lackey's zijn ook wat kaarten verschenen die minions die 1 mana kosten versterken, zoals Magic Carpet, een vrij goedkope maar moeilijk te verwijderen kaart die elke 1-Cost Minion +1 Attack en Rush geeft. Aangezien mijn tactiek als Hunter meestal draait om het snel spawnen en versterken van goedkope Minions, had ik al snel een aardig deck in elkaar geflanst waarmee ik goedkope Beasts en Lackey's op het bord kwak en versterk om mijn tegenstanders te overmeesteren, **wat me vrij snel van rang 12 naar rang 8 hielp.** Op dat niveau raakte ik echter behoorlijk gefrustreerd door tegenstanders met uitstekende 'verwijder alle kleine kut-minion'-kaarten, waardoor potjes langer duurden dan de bedoeling was. Ik zonder kaarten kwam te zitten en Deathstalker Rexxar node werd gemist. Dus ik moet maar weer eens iets anders proberen. Spell Hunter misschien?



CONCLUSIE:

Als zo'n nieuw jaar en nieuwe kaartenset zijn bedoeld om de boel op z'n kop te zetten en spelers weer te laten puzzelen met nieuwe trucs en decks, dan is Rise of Shadows zonder meer geslaagd.

SCORE 80

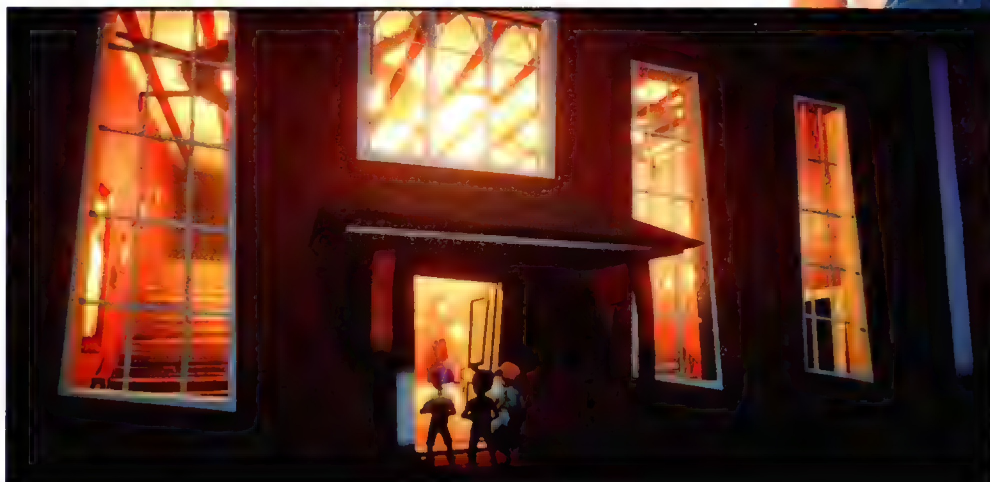
WIE IS DE MOL, MAAR DAN SPANNEND

Titel: Secret Neighbor
Platform: PC
Prijs: Nog niet bekend

Secret Neighbor is nog niet uit, maar we kregen de mogelijkheid om vast in de alpha te duiken, dus waarom zou ik dat niet delen met jou dan? Ja toch! Secret Neighbor speelt zich af in het universum (ja, echt) van Hello Neighbor en je moet net als in Hello Neighbor het huis van de buurman in sneaken om te kijken wat hij in de kelder heeft liggen. **Dat zou namelijk zomaar eens een van je vermiste vriendjes kunnen zijn.** En alleen is ook maar alleen, dus trek je eropuit met een groep andere kinderen, allemaal met unieke capaciteiten, om zo in het huis sleutels te vinden die je toegang tot de kelder verschaffen. Maar er is een twist: een van de spelers is namelijk de Secret Neighbor, vermomd als een van de kinderen, en die doet er alles aan om de kids te dwarsbomen.



Een soort online multiplayer-versie van Wie is de Mol? dus, maar dan zonder Rik van de Westelaken en wél spannend. Je moet namelijk samenwerken en gebruikmaken van alle capaciteiten van de kids om de sleutels te vinden. Maar je kunt niet iedereen vertrouwen, want wie weet praat je via je headset wel met de Secret Neighbor! Dat resulteert in een spannend kat-en-muisspel, waarbij je je het ene moment aan het verstoppen bent, het andere moment aan het rennen voor de buurman. En ben je zelf de Secret Neighbor, **dan is niets leuker dan iemand in de val te lokken en een 'o shit!' door de speakers te horen knallen.** Secret Neighbor is een game om zeker in de gaten te houden, want het concept is tof, de gameplay is leuk en de game is spannend. Zelf proberen? Dat kan! Schrijf je gewoon in voor alpha van deze titel op de site van Secret Neighbor.



OORDEEL:



QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl



1 **We noemen onze collega Dennis Mons ook wel de Wonderspons. Maar hij heeft méér bijnamen. Welke?**
- A) 'De Grootste Optimist van Noord-Holland'.
- B) 'De Grootste Star Wars-fan van Nederland'.
- C) 'De Grootste Sjamaan van Ulaanbaatar'.

2 **Florian stond deze maand weer eens tof te doen in New York. Wat deed hij daar precies?**
- A) Hij deed er mee aan een exclusieve straatrace voor de introductie van een nog aan te kondigen racegame.
- B) Hij liep mee met de marathon en presteerde het om als állerlaatste binnen te komen ... drie dagen na sluiting van de officiële tijdcontrole.
- C) Hij stond in het National Museum op de muziek van een of andere dj z'n mond vol te stouwen met sushi en shotjes van het een of ander.

3 **JJ is niet van de gametattoos, maar als hij moest kiezen, wat zou hij dan nemen?**
- A) Een tattoo van FIFA.
- B) Een tattoo van Candy Crush.
- C) Een tattoo van Mario met een AK-47.

4 **"Een oogstrelende orgie van kogelhulzen, explosies, lichaamsdelen en bloedfonteinen." Over welke game heeft Samuel het hier?**
- A) Mortal Kombat 11
- B) Earth Defense Force: Iron Rain
- C) Doom Eternal

5 **Voor Ed is NPO 3 vanaf eind mei tot en met begin juni een soort PornHub. Waarom, in godsnaam?!**
- A) O, iets met tennis ...
- B) O, iets met wielrennen ...
- C) O, iets met pingpong ...

6 **Game-designer Toby Guard maakte een foutje toen hij Lara Croft in 1996 haar gestalte gaf. Wat gebeurde er precies?**
- A) In de laatste fase voerde hij wat getallen in en zag hij opeens dat ze schoenmaat 53 had.
- B) Nadat hij een nacht had doorgehaald om een deadline te halen, ontdekte hij dat hij Lara een gewicht van 136 kilo had meegegeven.
- C) Hij schoot uit met zijn muis en maakte haar voorgevel 150 procent groter dan de bedoeling was.

DIT kun jij winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:

prijsvraag@powerunlimited.nl

o.v.v. Quizt Je Dat?
Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?



DAN MAAK JE KANS OP DIT

SUPERTOFFE TRANSFORMERS X BUMBLEBEE-PAKKET,

MET DAARIN ÁLLE FILMS, EEN PENNYBOARD, EEN RUGTAS EN EEN TOFFE SLEUTELHANGER!



LEAGUE of LEGENDS®

EUROPEAN SPRING FINALS

Danny gaat vaak naar voetbalwedstrijden. Met name de sfeer en beleving van een kolkend stadion vindt hij iets unieks. Toen hij in 2016 voor het eerst naar Ahoy ging voor een League of Legends-wedstrijd had ie dan ook zijn twijfels. Zou de arena wel vol zitten? Zou het publiek slechts bestaan uit stilzwijgende nerds? Eenmaal binnen verdwenen die twijfels als sneeuw voor de zon. Afgelopen maand werd het evenement in Ahoy herhaald en Danny was er natuurlijk weer bij!

Op het gebied van esports is Nederland een beetje een buitenbeentje. Net als in veel andere sporten zijn we 'dat kleine landje met al die toppers'. We hebben sterren in onder meer League of Legends, FIFA, StarCraft 2, Hearthstone, Paladins, Counter-Strike: Global Offensive, Rocket League, Fortnite en Smite.

Toch worden we vaak overgeslagen als het gaat om het organiseren van grote evenementen. Terwijl grote landen als Engeland, Duitsland, Frankrijk, Spanje en zelfs kleinere landjes als Denemarken regelmatig grote esports-toernooien organiseren, moeten wij het doen in oktober dit jaar met onze eerste Dreamhack. We hebben geen Intel Extreme Masters-toernooien en ook grote developers slaan ons land vaak over als het gaat om spelletjes spelen op hoog niveau. Tuurlijk hebben we in Amsterdam de wereldkampioenschappen van grote games als Tekken en Rocket League gehost, maar dat was altijd voor een klein publiek.

Gelukkig is er nog League of Legends. Riot Games heeft een zwak voor Ahoy Rotterdam, lijkt het, en hoewel we (nog) geen wk-wedstrijden hebben georganiseerd, is dit toch al de tweede keer dat we een Europese finale krijgen.

League of Legends is in dat opzicht het enige wat we hebben, en dat moeten we koesteren. Maar met een uitverkocht Ahoy vorige maand is een duidelijk signaal gestuurd. Het is tijd dat wij op de kaart komen te staan als esports-land!



weetje • weetje

Hoewel Ahoy met al die fans een heel vette setting was, is de finale van het wereldkampioenschap in 2017 nog steeds onovertroffen. Dat toernooi werd namelijk gespeeld in China en de finale vond plaats in het beroemde Olympisch Stadion voor 80.000 mensen!

Voor de fans

League of Legends bestaat aankomende oktober tien jaar. In die periode heeft het team een flinke hoeveelheid fans verzameld. Niet alleen mensen die het spel zelf spelen, maar ook liefhebbers die kijken hoe het spel wordt gespeeld door hun favoriete Twitch-streamers of esports-teams, zoals die tienduizenden fans in Ahoy afgelopen maand.

Al die fans moeten natuurlijk worden vermaakt en willen waar voor hun geld. Bij een groot aantal esports-evenementen is het altijd maar de vraag of de teams hieraan willen meewerken. Wanneer het ene team het andere vernedert, zijn de potjes namelijk zeer kort (in tegenstelling tot bijvoorbeeld voetbal, waar wedstrijden altijd 90 minuten duren), en daarom moeten er ook andere manieren worden gezocht om zo'n weekend uniek te maken – en dat kun je aan Riot Games wel overlaten.

Zo was in Ahoy een deel van het complex gratis toegankelijk. Hier hadden vrijwel alle teams en diverse grote sponsors zich verzameld om activiteiten voor fans te organiseren. Je kon er tegen elkaar gamen, deelnemen aan wedstrijden om prijzen te winnen, op











de foto met cosplayers, esporters en andere bekende personen en zelfs een gratis knipbeurt krijgen! Daarnaast hoefde je niet met lege handen naar huis, want er werden diverse codes voor in-game goodies weggegeven en teams deden er alles aan om nieuwe fans te kope... euh, werven.

Halve finale

De League of Legends European Spring Finals, zoals het evenement officieel heet, is de lentefinale waarin de drie beste teams van Europa strijden om de Europese titel. In Rotterdam waren dat G2 Esports, Origen en Fnatic. Dat zijn niet alleen de beste, maar tevens de populairste teams van Europa (zie kader). Op zaterdag werd eerst de halve finale tussen Fnatic en Origen gespeeld (G2 Esports was al direct geplaatst voor de finale).

Fnatic was duidelijk de publieksfavoriet. Dat merkte je vooral in de hal, waar de oranje-zwarte teamtenues veruit in de meerderheid waren en het aantal decibellen tijdens het juichen voor Fnatic flink hoger was dan voor Origen.

Maar je merkte het vooral na de wedstrijd, toen de duizenden fans als een soort rouwstoet teleurgesteld Ahoy verlieten ... want Origen maakte korte metten met Fnatic!

Vernedering

Wat zich op zondag – de finaledag – afspeelde, was uniek. Om het publiek extra op te zwepen, had Riot Games Romain Bigeard uit de kast getrokken, voormalig manager van team Unicorns of Love, geliefd entertainer van veel League of Legends-fans en vooral showman pur sang. Met zijn energie zorgde hij voor een ongekende sfeer. Er was energie. Voor Origen, voor G2 Esports én voor het uitgelaten publiek.

Nog fenomenaler was het spel van G2 Esports. In drie games, die in totaal nog geen 80 minuten duurden, werd Origen ontmanteld, afgedroogd, vernederd en gedemonteerd. Datzelfde Origen dat zaterdag nog zo sterk speelde en het grote Fnatic kapotmaakte, werd verpulverd door misschien wel het beste team dat ooit in Europa heeft gespeeld. En dat onder het oog van al die enthousiaste fans.



weetje • weetje

Hoewel nog maar drie teams een Europese titel wonnen (Fnatic 5x, G2 Esports 5x, Alliance 1x) werd nooit twee keer dezelfde finale gespeeld. Tot vorige maand dan. Origen en G2 Esports troffen elkaar drie jaar geleden namelijk eveneens in de finale en ook dat was in Ahoy Rotterdam. Ook toen wist G2 Esports te winnen.

Die fans waren vooral door het dolle omdat G2 Esports er alles aan deed om hen te vermaken. Origen werd op onorthodoxe manieren verslagen. Met 'verouderde' tactieken, met personages die al lange tijd niet meer relevant zijn in professionele kringen én door Origen op elk facet uit te dagen. Origen had er geen antwoord op en werd volkomen afgebluft.

De finale was de snelste aller tijden binnen professioneel League of Legends en nog vóór zonsondergang zat iedereen alweer in de auto naar huis. Maar dat maakte voor de fans helemaal niets uit, want zij hadden een weekend lang League of Legends op topniveau beleefd! ✖





DE DRIE TOPTEAMS

Fnatic is van nature de gigant. De publiekslieveling en de trots van Europa. De eerste wereldkampioen en vorig seizoen de eerste Europese finalist sinds 2011. Aan het begin van dit seizoen verloor Fnatic echter sterspeler Rasmus 'Caps' Winther aan G2 Esports en werd dramatisch aan de competitie begonnen. Door een eindsprint werden de play-offs alsnog gehaald en de topvorm net op tijd teruggevonden.

Origen werd in 2015 opgericht door Enrique 'xPeke' Cedeño Martinez, misschien wel de populairste Europese League of Legends-speler ooit. Een jaar later stonden ze al in de halve finale van het wereldkampioenschap. Nadat het team door mismanagement uit elkaar viel, maakte Origen dit jaar een comeback en bereikte het direct de play-offs.

G2 Esports is een uniek geval. Een organisatie die zich wil profileren als een stel rebellen. Het team won in 2016 en 2017 alle vier de Europese kampioenschappen. In 2018 werd de halve finale van het wereldkampioenschap bereikt, maar liep het team wel twee keer de Europese titel mis. Een fenomenaal regulier seizoen leverde in 2019 de eerste plek en tevens directe plaatsing voor de finale van de play-offs op.

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- VLIEGT RAF NAAR LOS ANGELES OM BORDERLANDS 3 TE CHECKEN
- STUREN WE ALIE VAN PU.NL NAAR HET HOOFDKWARTIER VAN BLIZZARD OM ALLEMAAL NIEUWE ZOOI TE ZIEN
- GAAT FLORIAN NAAR BERLIJN VOOR LOGITECH-DINGEN
- WAAGT SAMUEL ZICH AAN DE REVIEW VAN RAGE 2
- MOET GRADDUS PER SE OP ZOEK NAAR GOEÏE IDEEEN IN SCHIJTGAMES
- VERGOOIT WOUTER ZIJN KOSTBARE TIJD AAN TOTAL WAR: THREE KINGDOMS

* ALLES ONDER VOORBEHOUD, UITERAARD *

JUBILEUM-INTERVIEW



Ja hoor, ze zijn eindelijk wakker geworden op de redactie! Nadat ik de heren er twee keer 'subtiel' op heb gewezen, kregen ze eindelijk door dat ik afgelopen maart 25 jaar eindredacteur van de PU was. Opeens stond Martin naast m'n bureau om me uit te nodigen voor een uitgebreid interview over het roemruchte verleden van PU, en een uurtje later zaten we gezellig samen te kletsen in de studio.
Het hele gesprek is integraal online gezet, dus het is een hele zit, maar zelfs mijn vrouw heeft het helemaal uitgekeken, dus moet het wel superboeiend zijn geweest!
Mocht je het nog niet hebben gecheckt en vind je het leuk om eens te horen wat ik de afgelopen jaren bij PU allemaal heb meegemaakt: onder het kopje '25 jaar Ed' kun je op PU-tv een dik halfuur van je leven weggooien.
Alleen hoop ik niet dat Martin nu denkt dat ie cadeau-technisch van me af is, want om mij te mogen interviewen is meer een cadeau van mij aan hem dan andersom natuurlijk ...
ED



UIT DEN OUDEN DOOSCH

Leuk bedacht, die Star Wars-achtige vormgeving van die gele tekst op de cover. Ik ben zelf geen Star Wars-fan, maar herkende het meteen.
De laatste tijd zijn we trouwens niet meer zo scheutig met tekst op de voorkant van de PU; 'het beeld moet bepalend zijn', of zoiets.
Dat we daar vroeger weleens anders over gedacht hebben, blijkt wel uit deze cover van een kleine 20 jaar geleden. Je gaat toch bijna twijfelen of dit nou de cover of de inhoudspagina is!
ED





BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:



YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV



INSTAGRAM.COM/POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/POWERUNLIMITED

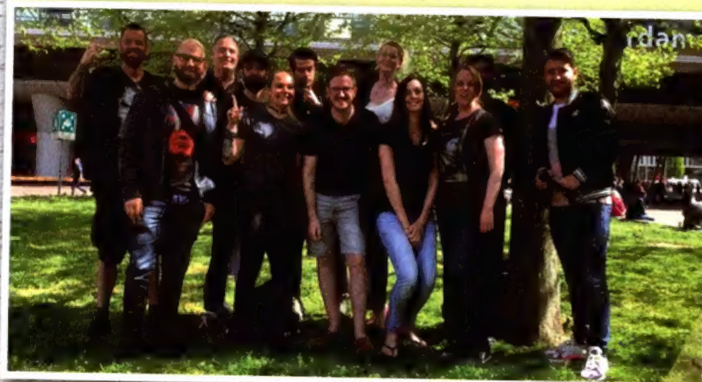
HÉ, JIJ OOK HIER?!

Zoals je eerder in dit nummer hebt kunnen lezen, zat Florian voor Acer in New York, maar in dezelfde periode was onze videoproducer Mathijs toevallig óók in de VS op vakantie! Florian heeft hem opgepikt op Central Station en vervolgens hebben ze samen een romantisch rondje Times Square gedaan, om dat daarna af te toppen met een vette hamburger bij Five Guys. "Was awesome om een collega te zien in New York, zonder dat we samen op trip waren", aldus een altijd enthousiaste Florian.



KIJK NOU, NERDS!

Dennis Mons de Wonderspons heeft een eigen groep Star Wars-nerds, waarmee hij elke keer naar de allereerste voorstelling van een nieuwe Star Wars-film gaat. En die groep groeit gestaag door! Niemand minder dan Wouter Brugge heeft zich inmiddels ook aangesloten bij deze hardcore fan-idioten en inmiddels zitten ze op 27 man. Naast Star Wars delen ze trouwens ook de liefde voor Marvel-films, dus gingen ze om 08.45 uur 's ochtends naar de eerste voorstelling van Avengers: Endgame. Het duurde overigens niet lang voordat iedereen klaarwakker was, want hoe fucking episch was dat!



HORROR-MARIO IS ENG

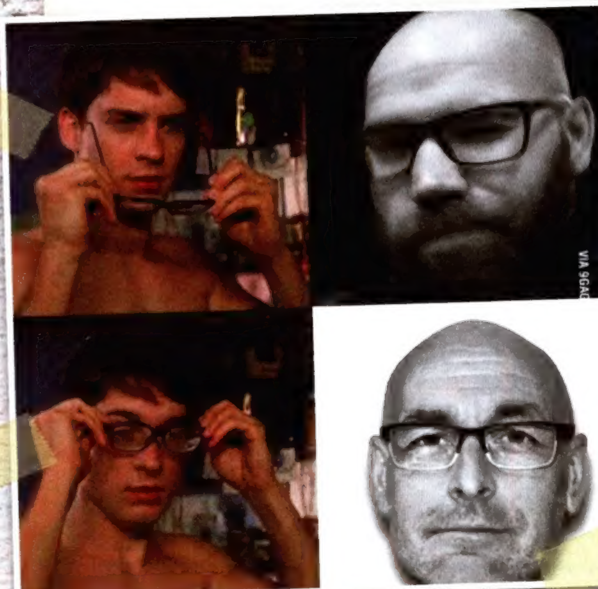
We kennen Nintendo-icoon Mario tegenwoordig als een gezellige loodgieter waar je – als hij het niet te druk heeft met karten, tennissen of keihard rondrennen in psychedelische landschappen – best gezellig een pintje mee kan pakken. Maar dat is weleens anders geweest! Vroeger, en dan hebben we het zomaar over een jaar of 20, 25 geleden, was het een regelrechte griezel die kinderfeestjes kwam vergallen met z'n grote harses. Op de Twitter-pagina van Gamegeschiedenis.nl reageerden ze ook geschokt: "Het Mario-pak dat Nintendo Nederland in de jaren 90 gebruikte is echt the stuff nightmares are made off." En dat zijn we helemaal met ze eens!



gaan strijden.
In de wagens zijn speciale Super Nintendo's gemonteerd. Het team dat de voorronden begeleidt zal je uitleggen welk spel je moet spelen. Dan ga je bij onze wagens aan de slag. Heb je met dit spel de hoogste score van de dag gehaald, dan sta je al met één teentje in Amerika.
Hoewel, er is nog veel meer te doen.
Nintendo

YES, WE ZIJN EEN MEME!

Nou ja, dat geloof je toch niet?! Blijkbaar hebben Wouter en Ed het zover geschopt dat ze nu op meme-paleis 9GAG staan. Lezer Tim van der Boon stuurde ons deze foto – hilarisch!



JORDI PETERS

FRAMEDROP

